2xCD

EDYCJA Z GRĄ ORIGINAL WAR

POLSKA WERSJA



strategia czasu rzeczywistego

8,99 W TYM 7% VAT

GRY KOMPUTEROWE

NUMER 11-12/2003 INDEX 324329 ISSN 1230-9044 CENA 8,99 ZŁ



Worms 3D

Robaki powracają i są w doskonałej formie!

2xCD

PLUS RECENZJE: MAX PAYNE 2
CONFLICT DESERT STORM II
COMMANDOS III · ENTER THE MATRIX

CGS

9 771230 904031 11



Od redakcji

Witamy gorąco w kolejnym wydaniu naszego czasopisma. Tym razem przygotowaliśmy dla Was niespodziankę w postaci kilku edycji "Gier Komputerowych". W praktyce wygląda to tak, że w tym samym okresie czasu, w różnych punktach sprzedaży możecie natknąć się na to samo wydanie naszego miesięcznika, ale gry do niego dołączone mogą być różne. Szczególnie apetycznie prezentuje się Edycja DVD, gdzie na jednym krążku zmieściliśmy, aż 6 pełnych gier i to naprawdę gier wysokiej klasy. Wykaz zawartości płytek dołączonych do poszczególnych Edycji znajdziecie wewnątrz numeru na stronach 4-7 i 13. Takie rozwiązanie zastosowaliśmy po raz pierwszy, więc ciekawi jesteśmy Waszych opinii. Mamy nadzieję, że Wam się to spodoba, więc podobnych niespodzianek możecie oczekiwać w przyszłości. To tyle w kwestiach formalnych. Na koniec życzymy miłej lektury i wspaniałej zabawy. Liczą się przecież tylko GRY KOMPUTEROWE!

UWAGA!

TEN NUMEREM GIER KOMPUTEROWYCH DOSTĘPNY JEST W TRZECH RÓŻNYCH EDYCJACH:

- **EDYCJA JAGGED ALLIANCE 2.5**
- **EDYCJA ORIGINAL WAR**
- **EDYCJA DVD - ZAWIERAJĄCA 6 PEŁNYCH GIER**

OZNACZA TO, ŻĘ RÓWNOCZEŚNIE NA RYNKU DOSTĘPNE SĄ TE SAME NUMERY PISMA, ALE Z INNYM ZESTAWEM GIER. MOŻNA WIĘC WYBIERAĆ!

GRY KOMPUTEROWE, EDYCJA ZWYKŁA
ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA
CGS, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
Tel. (22) 815-42-20 (godz. 9,00-16,30),
Fax (22) 812-68-29, e-mail: cgs@cgs.com.pl;
www: http://cgs.com.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki - red. Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca red. Nacz., Marcin Jaśkaczek

REKLAMA I MARKETING
Przemysław Gorący, e-mail: pgoracy@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA
Sebastian Szczepaniak,
Arek Kowalczyk, Jacek Pietruszczak

REKLAMACJE
Prosimy przesyłać na adres: jasio@cgs.com.pl



UWAGA

W grze znajduje się znakomita instrukcja, do której mamy dostęp w każdej chwili. Aby ją uruchomić trzeba kliknąć na znajdującą się na górnym pasku ikonę ze znakiem zapytania. Po pomocy poruszamy się klikając jeden z tematów po lewej stronie, a treść przewijamy paskiem po prawej. Chcąc uniknąć powielania zawartych w niej wskazówek, w naszej instrukcji zawarliśmy najważniejsze i podstawowe porady, z którymi warto się zapoznać przed rozpoczęciem zabawy.



WPROWADZENIE

Original War jest niezwykle oryginalnym (nomen omen) połączeniem RTS-a i RPG-a. W grze wypełniać będziemy misje dla obydwu stron konfliktu (Amerykanie i Rosjanie), dowodzić oddziałami złożonymi z postaci należących do jednej z czterech klas, prowadzić bitwy, walki partyzanckie, a przedewszystkim przyjdzie nam poznawać niezwykle intrygującą historię wechikułu czasu i pewnego cennego surowca.

HISTORIA

Choć gra zaczyna się w niedalekiej przyszłości, to większa jej część przypada na zamierzchłą przeszłość. Doborowy oddział, którym będziemy dowodzić (niezależnie od strony konfliktu) zostanie przeniesiony 2 miliony lat przed naszą erę. Celem gry jest odnalezienie i uzyskanie dostępu do złóż Syberytu, kryształu, którego energia wykorzystywana jest jako paliwo do maszyny czasu. Ponieważ w konflikcie biorą udział dwie wrogie nacje, każda z nich będzie chciała pierwsza opanować Syberię i Alaskę, gdzie owe złoża się znajdują. W konflikt wmieszają się również inne narodowości, ale nie chcemy Wam psuć zabawy i nie zdradzimy, o kogo chodzi.

SPECJALIZACJE

Naukowiec - leczy rannych, odkrywa złoża ropy, pracuje w laboratorium nad wynalazkami. Powołujesz go w laboratorium

Inżynier - Konstruuje budynki, zbiera skrzynie z zaopatrzeniem, potrafi przejmować wrogie budynki. Powołujesz go w magazynach i składach.

Żołnierz - najlepszy do działań zbrojnych. Świetnie strzela i potrafi się czołgać. Powołujesz go w koszarach i zbrojowni.

Mechanik - tworzy pojazdy w warsztatach, reperuje uszkodzone pojazdy i jako jedyny może je prowadzić. Powołujesz go w warsztach i fabrykach.

POLSKA WERSJA

PEŁNA WERSJA

ORIGINAL WAR

WERSJA JĘZYKOWA .... Polska
WYMAGANIA .... PII 266MHz, 64 MB RAM, ... karta graficzna SVGA, Win 9x, Me, Xp

DOTYCZY EDYCJI GK Z GRĄ ORIGINAL WAR





MENU I URUCHOMIENIE GRY

W menu mamy dostęp do następujących opcji:

Gracz domyślny - Tutaj możemy edytować profile graczy (przydaje się, jeśli na jednym komputerze w grę gra kilka osób) przy pomocy opcji <dodaj gracza> zakładamy nowy profil.

Kampania - tutaj rozpoczynamy właściwą grę dla jednego gracza, tu również wczytujemy wcześniejsze zapisy. Aby rozpocząć kampanię, należy kliknąć jednym z dwóch sztandarów (amerykański albo rosyjski).

Gra wieloosobowa - jeżeli decydujemy się na grę w sieci lub Internecie należy odwiedzić to miejsce

Opcje - W tym miejscu regulujemy parametry dotyczące grafiki, muzyki i dźwięku. Możemy także ustawić prędkość gry (można ją zmieniać w każdej chwili na mapie głównej). Warto również włączyć opcję <utrzymywanie pozycji> i wybrać kto ma uciekać w razie odniesionych ran (cywile, ranni oraz uszkodzone pojazdy). W opcjach graficznych można wyłączyć wszystkie zaznaczone pola (cienie, animowana woda, animowane tło) jeżeli gra działa zbyt wolno. **Spokojnie** - może się to zdażyć jedynie na bardzo starych komputerach.

Autorzy - warto się dowiedzieć, kto stworzył grę.

Wyjście - zakończenie zabawy

OPIS PRZEJŚCIA WPROWADZENIA I PIERWSZEJ MISJI KAMPANII AMERYKAŃSKIEJ

Po wybraniu Kampanii radzimy kliknąć w amerykański sztandar (łatwiejsze misje), a następnie ustalić poziom trudności. Na początek najlepszy będzie najłatwiejszy <poszukiwacz przygód>. Po kliknięciu <zacznij> wyświetlony zostanie krótkie wprowadzenie. Po wczytaniu mapy należy kliknąć Lewym Przyciskiem Myszy (LPM) na migającym znaku zapytania, który znajduje się na górnej belce dolnej części interfejsu (nieco poniżej środka ekranu). Z wyświetlonego komunikatu dowiemy się podstawowych informacji o obsłudze gry. W miejscu gdzie pojawił się znak zapytania w ciągu całej gry pojawiały się będą kolejne. Warto czytać wszystkie znajdujące się tam informacje, bo wyjaśniają one zawiłe kwestie rozgrywki (przyznać trzeba, że ten system pomocy został przygotowany znakomicie). Zgodnie z sugestią klikamy teraz LPM na poruczniku Johnie Macmillanie i odczytujemy dwa kolejne znaki zapytania. Teraz należy skierować naszą postać w prawo. Robimy to klikając na pustym terenie Prawym Przyciskiem Myszy (PPM). Mijamy laboratorium oraz zbrojownię i dochodzimy w pobliże maszyny czasu (EON). Po krótkiej rozmowie między postaciami, zetkniemy się z pierwszym oknem wyboru. Musimy z niego wybrać, jak jest nasza decyzja w zaistniałej sytuacji. Klikamy zatem LPM na jedną z opcji. UWAGA: Aby grać dalej należy wybrać opcję <Wejdź do EON-a>, proponujemy jednak za pierwszym razem wybrać drugą możliwość, aby przekonać się co się stanie. Potem będzie trzeba zacząć grę od nowa i wybrać już właściwą opcję. Po wczytaniu kolejnej mapy należy bardzo szybko uciec naszym bohaterem w pobliskie zarośla. Tam wydajemy mu rozkaz <padnij> klikając <C>. Ponieważ pobliską drogą przejeżdża wóz pancerny warto przez chwilę czołgać się z dala od drogi. Kierując się w lewo dojdziemy do rzeki. Tam spotkamy Bobby-ego Brandona, który się do nas przyłączy. Z komunikatu od dowódcy dowiemy się, że w pobliżu znajduje się jeszcze jeden amerykański żołnierz i należy go odszukać, a następnie przedostać się do bazy położonej w górnym, prawym rogu mapy. Generalnie należy posuwać się wzdłuż dolnej krawędzi mapy, pozostając o ile to możliwe w ukryciu. Podczas tych pierwszych sekund nie wdajemy się w walkę, a jedynie przemykamy chyłkiem między posterunkami wroga. Gdy na prawo zobaczymy bunkier pod żadnym pozorem nie zbliżamy się do niego. Należy wówczas przeciąć drogę i skierować się w górę mapy. Otrzymamy wówczas komunikat, żeby iść na północ. Nie róbmy tego, bo jest to pułapka. Odszukujemy trzeciego żołnierza, Cyrsusa Parkera, (znajduje się mniej więcej pośrodku mapy) i kierujemy się do górnego, prawego rogu mapy. Tam jest dwóch przeciwników. Zaznaczamy Markera i Macmillana i wydajemy rozkaz ataku na bliższego z wrogów (PPM). Potem zabijamy drugiego i szybko wchodzimy w zaznaczone na czerwone pole, zanim przybędą wrogie posiłki.

STEROWANIE (skrócony opis)	
Przewijanie mapy:	
Myszka lub klawisze kursorów	
Wybór jednostek:	
Zaznaczenie jednostki	kliknięcie LPM na jednostce
Zaznaczenie jednostek	Rozciągnięcie prostokąta wokół jednostek
Dodaj jednostkę do grupy	Shift + LPM na jednostce
Usuń jednostkę z grupy	Shift + LPM na jednostce
Utworzenie grupy	Ctrl + (0 — 9)
Wybranie grupy	(0 — 9)
Wydawanie rozkazów:	
Domyślny rozkaz	PPM na celu
Atak	A
Utrzymuj pozycję	G
Zatrzymaj się	S
Wysiądź	K
Czołgaj się	C (tylko żołnierze)
Idź	P (tylko żołnierze)
Buduj	B (tylko inżynierowie)
Napraw pojazd	R (tylko mechanicy)
Lecz	H (tylko naukowcy)

RADY NA KONIEC:

1. Najważniejszą sprawą, o której musisz pamiętać, jest fakt, że w Original War nie ma fabryk produkujących ludzi. Jeżeli postać umrze, to koniec. Z drugiej strony, jeżeli twoja postać zostanie zraniona, to naukowiec może ją wyleczyć (jeżeli nim dysponujesz).
2. Twoi ludzie mają zestaw 4 umiejętności i mogą mieć jedną z czterech profesji. W niektórych budynkach, profesja postaci może zostać zmieniona. Obejrzyj współczynniki umiejętności postaci by stwierdzić, w jakiej dziedzinie jest on/ona najlepsza. P..trz ramka: specjalizacje.
3. Staraj się korzystać ze skrótów klawiaturowych (jest szybciej)
4. Pamiętaj o aktywnej pauzie - zawsze możesz nacisnąć <space> i w tym trybie nadal wydajesz rozkazy.
5. Pamiętaj, że prędkość gry możesz dopasować do własnych potrzeb. Służy do tego pasek na dole ekranu.
6. Każda misja składa się z zadań podstawowych i drugorzędnych. Wykonywanie tych drugich skutkuje dodatkowymi bonusami
7. Rzeki można przekraczać tylko przez płycizny lub mosty, ale spowalnia to ruch twojego zespołu. Do niektórych miejsc na mapie wcale nie da się dotrzeć.
8. Budynki powstają szybciej, gdy buduje je kilka osób. Podobnie jest z wynalazkami i maszynami.
9. W czasie starcia wycofuj rannych z zasięgu wrogiego ognia i lecz ich.
10. Często zapisuj grę gdyż jeden zły wybór może zakończyć zabawę.



O CO CHODZI

W JA 2.5: UB dowodzimy grupą zawodowych najemników w szeregu misji, których celem jest przywrócenie pokoju na niewielkiej wyspie Arulco, która została zaatakowana przez sąsiadów. JA 2.5: UB to strategiczno-taktyczna gra turowa, co oznacza, że nasze działania będziemy mogli dokładnie przemyśleć, a upływ czasu będzie (w zasadzie) mało istotny.

SZYBKI START

Po ukazaniu się menu należy kliknąć na <NOWA GRA>. Tutaj będziesz miał dwa sposoby rozpoczęcia:, 1) jeżeli grałeś wcześniej w JA 2 możesz grać postaciami z tamtej gry, 2) jeżeli JA 2.5: UB to pierwsze zetknięcie z serią należy grać od początku. Na potrzeby tej instrukcji wybieramy drugą ewentualność i klikamy na <OD NOWA>. Na kolejnym ekranie nie dokonujemy zmian (można jednak wybrać wyższy stopień trudności, ograniczony czas tury, uzbrojenie dodatkowe i styl gry - radzimy jednak zostawić opcję tak, jak są). Zatwierdzamy wybór <OK> i w okienku, które się pojawi klikamy <TAK>. Zostajemy wówczas przeniesieni do ekranu naszego laptopa. (Tutaj ważna uwaga: w grze wielokrotnie będą wyświetlały się ramki z informacjami oraz wskazówkami. Nie sposób przywołać tutaj wszystkich zawartych w nich informacji, ale zapewniamy was, że są bardzo cenne. Zanim zatem zamknięcie jakieś okienko, które wyskoczy, przeczytajcie dokładnie wszystkie komunikaty, bo objaśniają one co i jak należy robić.) Klikamy w <e-Mail> (po lewej) i zapoznajemy się z treścią trzech listów. Teraz pora na zatrudnienie najemników. Radzimy skorzystać z usługi biura A.I.M., gdyż ich najemnicy są dobrze wyszkoleni i mają osprzęt, za który płacimy jednorazowo. W tym celu klikamy w <Internet> i <A.I.M.> (po lewej) i wybieramy opcję <Członkowie>. W polu wyboru zaznaczamy <sortuj według celności> gdyż właśnie ten parametr jest najistotniejszy. Teraz klikamy w drugą ikonę od góry <Zapoznaj się z aktami konkretnych najemników>. Ujrzymy wtedy kartotekę najemnika, na której są jego statystyki, krótki opis i cena. Przed zatrudnie-

POLSKA WERSJA





INSTALACJA

Dysk 1 - znajduje się tutaj właściwa grą oraz edytor kampanii. Instalacja przebiega automatycznie. Należy jedynie wskazać katalog, do którego chcemy zainstalować JA 2.5. Dodatkowo znajdziemy tutaj program DirectX 8.0 (trzeba go zainstalować, jeśli nie mamy w komputerze tej, albo nowszej wersji) oraz Acrobat Reader (konieczny jeżeli chcemy skorzystać z instrukcji edytora, zapisanej w pliku JA2UB Editor.pdf, który znajduje się na płycie)

Dysk 2 - płyta z dodatkowymi mapami i innymi materiałami (filmy, dema, obrazy). Jeżeli chcemy zainstalować nowe mapy (właściwie dodatkowe sektory do podstawowej wersji gry) trzeba rozpakować jeden z plików z katalogu na krążku CD:\dodatki (np. Abandoned.zip) do katalogu, w którym zainstalowany jest JA2,5 UB (np. C:\Program Files\Sir-tech\JA2 UB\Data\Campaigns). Teraz należy użyć programu Set JA2UB Campaign.exe, aby ustawić przegraną do folderu kampanię jako domyślną.

Uwaga! Część map jest kompletnych, ale większość należy wcześniej zmodyfikować za pomocą edytora (dodając wrogów etc.). W tym celu należy zaznajomić się z obsługą edytora, który znajduje się na dysku 1.



WERSJA JĘZYKOWA .... Polska
WYMAGANIA .... P133 MHz, 32 MB RAM, ... karta graficzna SVGA, Win 95, 98, Me, XP

niem warto przeczytać wszystko o wszystkich (trochę trwa, ale się opłaci). Przewijamy najemników klikając napis <NASTĘPNY>. Zatrudnienie pokażemy na przykładzie J.P. "La Malice" Via. Odnajdujemy jego kartę i klikamy <KONTAKT> a następnie <ZWERBUJ>. Potem <PRZEKAŻ PENSJĘ> i <OK>. Właśnie wynajęliśmy swego pierwszego zucha. Ponieważ możemy zatrudnić w sumie 6, zatrudniamy jeszcze 5 według własnego uznania. (UWAGA: Pieniądze wydajemy prawie do końca - nie warto ich zostawiać na potem. Zatem zanim zwerbujemy pozostałą 5 policzmy dokładnie, czy starczy na nich pieniędzy). Gdy mamy już całą grupę klikamy w lewym dolnym rogu na <ZAMKNIJ> i przenosimy się do ekranu mapy. Słuchamy gadki pilota Jerry'ego, a kiedy skończy, klikamy w migający napis <PAUZA> i oglądamy krótki filmik. Rozpoczyna się 1 misja.

ZASADY RUCHU I WALKI

Zabawa toczy się na dwóch ekranach. Pierwszy ekran (mapy) służy do przemieszczania oddziałów do poszczególnych sektorów. W jego prawej części znajduje się podzielona na kwadraty mapa (16 x 16 kratek). To właśnie przy jej pomocy wskazujemy, dokąd mają iść nasi ludzie (lepiej poruszać ich wszystkich razem). Pamiętajmy, że przemieszczać możemy się tylko pomiędzy sąsiadującymi sektorami. Drugi ekran (taktyczny) jest o wiele bardziej skomplikowany i będziemy częściej z niego korzystać. W dolnej części przedstawione są sylwetki najemników. Każdy z nich ma trzy kolorowe paski przy zdjęciu (zielony - morale, czerwony - zdrowie, niebieski - energia). Należy bacznie obserwować czy nie spadają, bo to oznacza kłopoty. Poniżej zdjęcia są dwa sloty, w których przechowywać można broń lub przedmioty (apteczki, narzędzia itp.). Ekwipunek, który się tam znajduje, można wykorzystywać na bieżąco. Klikając prawym przyciskiem myszy na zdjęciu zostajemy przeniesieni do ekranu postaci. Tutaj możemy zmieniać broń i ekwipunek oraz przenosić go do podręcznych slotów. Możemy także wyposażyć żołnierza w hełm, kamizelkę itp. Większą część ekranu taktycznego zajmuje pole gry. Po nim przesuwamy naszych podopiecznych. Możemy ich zaznaczać osobno (klikając na postaciach lub zdjęciach) lub zaznaczając ramką kilka postaci (trzymamy LPM i przeciągamy myszką po ekranie). Najemnicy idą tam, gdzie im wskażemy (LPM), a kiedy w pobliżu zobaczą wroga, zaczyna się rozgrywka w turach. Oznacza to, że każdy z najemników ma określoną ilość punktów ruchu (pokazują to cyfry przy zdjęciu), które może wykorzystać na różne czynności. Każda czynność (ruch, atak, zmiana broni, kucnięcie, czołganie, leczenie, podniesienie przedmiotu itp.) kosztuje określoną liczbę punktów. Po jej wyczerpaniu w danej turze postać nie będzie mogła się już poruszyć. Opiszemy teraz dwie najważniejsze czynności w czasie walki:



Ruch - Gdy kursor znajduje się nad żołnierzem widać żółte kółko. Klikamy LPM, aby wybrać postać. Podczas gdy przesuwamy kursor, na ziemi wyświetlają się małe stopy. Cyfra obok stóp oznacza, ile punktów zostanie zużytych, aby dojść do danego miejsca. Jeżeli wskażemy miejsce zbyt bardzo oddalone od postaci, część stóp będzie czarna. Oznacza to, że nie starczy punktu ruchu, aby dostać się we wskazane miejsce w danej turze. Klikamy LPM, a postać zaczyna iść.

Atak - Kiedy mamy zaznaczonego najemnika odszukujemy postać wroga, który znajduje się w pobliżu (jeżeli widać go na czerwono znaczy to, że zaznaczona postać go widzi, jeżeli na czarno - jest poza widokiem). Jeżeli go wskażemy, kursor zmieni się w celownik o określonym kolorze (czarny - na pewno spudłujesz, lepiej nie strzelać; czarny migający i pulsujący dźwięk - wróg poza zasięgiem - nie warto strzelać; czerwony - jest szansa na celny strzał). Podobnie jak przy ruchu mamy podaną ilość punktów, którą zużyjemy na oddanie strzału. Kolejne klikanie (PPM) powoduje, że celownik zmniejsza się. Oznacza to, że strzał będzie precyzyjniejszy, ale zużyje więcej punktów. Celować możemy w głowę, korpus i nogi, co nie jest bez znaczenia. Jeden strzał w głowę może zabić, ale trafić jest najtrudniej. Na precyzję strzału ma też wpływ pozycja. Lepiej celuje się leżąc lub kucając, a stojąc najgorzej.

PEŁNA WERSJA

DOTYCZY EDYCJI GK Z GRĄ JAGGED ALLIANCE 2.5: UB

5 WAŻNYCH RAD!

1. Zróżnicuj swój zespół. Koniecznie zabierz medyka (wysokie punkty medycyny), snajpera (wysoka celność) speca od materiałów wybuchowych.

2. Wchodząc do pomieszczeń uważaj - wrogowie lubią stać blisko drzwi.

3. Nie zbieraj wszystkiego, co znajdziesz przy wrogach, ale tylko potrzebne rzeczy (broń, magazynki, apteczki itp.)





4. Wykorzystuj naturalne osłony (kamienie, krzaki, drzewa) i w czasie wymiany ognia zawsze przyjmuj pozycję "padnij".

5. Zawsze, ale to zawsze poruszaj się bardzo powoli i trzymaj najemników w pobliżu.

KLAWISZE

H — pomoc
L — laptop
O — opcje
(na ekranie mapy)
W — pokaż miasta
M — pokaż kopalnie
T — pokaż drużyny i wrogów
A — pokaż przestrzeń powietrzną
I — pokaż przedmioty

(na ekranie taktycznym)
SPACJA — przełączanie się między najemnikami
Kursory — przewijanie ekranu
CTRL + LPM — sprawdź
B — strzelanie seriami
Z — skradanie się
L — spójrz/obróć się
PgDn — pozycja w dół
PgUp — pozycja w górę
F1 — F6 — wybór najemnika
/ — wyśrodkowanie na najemniku
P — padnij
C — kucnij
S — powstań
M — ekran mapy
Insert — widok sektora z lotu ptaka
ALT + S — szybki zapis
ALT + L — szybkie odczyt
D — koniec tury

w skrócie

NOWE GTA W 2004 ROKU

Grand Theft Auto, jedna z najbardziej kontrowersyjnych serii w historii gier komputerowych, prawdopodobnie doczeka się kolejnej odsłony już w 2004 roku. Na niedawnej konferencji, która odbyła się w Nowym Jorku, Cindi Buckwalter z Take-Two Interactive zdradził nieco przyszłorocznych planów firmy. Miłośników GTA powinna zainteresować w zasadzie tylko jedna informacja -kolejna część gry powinna pojawić się w drugiej połowie 2004 roku. Na razie możemy wiedzieć tylko tyle i żyć dalej.

PLATYNOWY WOLFENSTEIN

Gra "Return To Castle Wolfenstein" doczekała się platynowej edycji. Pudełka z "RTCW: The Platinum Edition", które firmy ID Software i Activision wypuściły do sprzedaży, poza podstawową wersją gry zawierają też multiplayerowy dodatek "RTCW: Enemy Territory". Koszt zestawu to 29.99 USD. Warto jednak podkreślić, że "Enemy Territory" był całkowicie darmowym dodatkiem i można go było bez problemu ściągnąć z wielu witryn internetowych. Poza tym nie potrzebuje do działania podstawowej wersji gry, co oznacza, że sieciowcy mogą nie inwestować w platynowe "RTCW".

XBOX POD ZNAKIEM IBM

Microsoft podpisał z koncernem IBM umowę partnerską, na mocy której IBM stworzy procesory dla ich nowej konsoli - Xbox 2. Obecnie Xbox korzysta z procesorów firmy Intel, jednakże zaletą produktu IBM ma być mniejsze zapotrzebowanie na prąd, a tym samym wymagane będzie mniejsze chłodzenie.

EKRANIZACJA DUNGEON SIEGE

Wytwórnia Boll KG, pracująca obecnie nad adaptacjami "Bloodrayne" i "Alone In The Dark", zamierza sfilmować grę RPG "Dungeon Siege". Szacowany budżet filmu to 50 milionów dolarów, a przewidywana premiera ma nastąpić w 2005 r.

NOWY BILARD

Marzec przyszłego roku ma przynieść premierę "Pool Paradise" -bilarda, w którym będzie możliwość wspinania się po szczeblach kariery (od amatora do mistrza świata). Miłym dodatkiem mają być również mini gry (kilka rodzajów), ciekawe lokacje i kilkanaście różnych typów gry. Nad grą pracuje Ignition Entertainment.

NAMCO I PC

Namco, dotychczas stroniące od komputerów osobistych, za pośrednictwem francuskiego wydawcy L.S.P. Games na początku przyszłego roku wypuści na europejski rynek dwie gry właśnie na PC-ty. Pierwszą będzie żołnierski TPP "kill.switch", zaś drugą zręcznościowy "Pac-Man World 2".

TUROK: EVOLUTION

■WYDAWCA: ACCLAIM ■DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT ■PREMIERA: IV KWARTAŁ 2004

Jednym z najbardziej niedocenionych konsolowych cyklów, jakie były przeniesione na PC-ty okazał się Turok.

Po dwóch całkiem udanych i dorównujących ówczesnym hitom z gatunku FPP częściach, tytuł ten zniknął z ekranów monitorów, podczas gdy konsolowcy mieli okazję pograć w trzecią część, jak i przeznaczoną dla maniaków multiplayera (split screen) odskocznię w postaci "Rage Wars". Dziś, w rok po premierze czwartej części z podtytułem "Evolution", ojcowie gry z Acclaim, postanowili dać Turokowi drugą szansę i po raz trzeci (coś za dużo tych liczb) przekonwertować go na blaszaki. Osadzona w czasach przed pierwszym Turokiem fabuła pozwoli nam stanąć w szranki z okrutnym Lordem Tyrannusem oraz jego armią ludzkich i zwierzęcych wojowników. Ale i tak prawdziwą wizytówką serii zawsze były wszelakiej maści dinozaury - tym razem twórcy przenieśli do gry 15 gatunków tych stworzeń, każdy o odmiennym AI, które giną na przysłowiowe tysiąc sposobów (to jeszcze jeden wyróżnik serii). Do eksterminacji wroga posłużą m.in. łuk, karabin maszynowy, strzelba, snajperka, granatnik, miotacz płomieni, a także takie dziwactwa jak powodujący trzęsienie ziemi Gravity Disruptor. Innym ciekawym sposobem na pozbycie się oponenta może okazać się zwalenie na głowę przeciwnika głazów czy pnia drzewa... Jednak prawdziwym novum w serii będzie przemierzanie gry i walka na grzbiecie pterodaktyla. Przy okazji konwersji twórcy obiecują poprawić niekiedy szwankujące na konsolach AI oraz zbyt schematyczny wygląd niektórych plansz (a do zwiedzenia mają być m.in. góry, rozległe łąki i gęste połacie dżungli). W sumie z tej konwersji mogą jeszcze wyrosnąć ludzie.





TRAITOR'S GATE 2: CYPHER

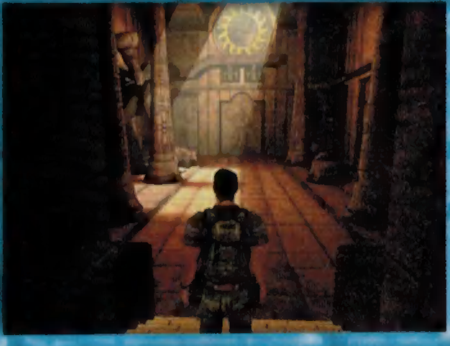
■WYDAWCA: DREAMCATCHER INC. ■DYSTRYBUCJA PL: NIEZNANA ■PREMIERA: IV KWARTAŁ 2003

Moda na wirtualne włamania i kradzieże ciągle trwa. Kolejnym tytułem, który pozwoli wcielić się w "cichociemnego", grającego w ciuciubabkę z różnej maści wartownikami i ochroniarzami, będzie kontynuacja przygodówki "Traitor's Gate" - gra "Traitor's Gate 2: Cypher".





Co ciekawe, tym razem twórcy zrezygnowali z mało wygodnej dla grającego pierwszoosobowej perspektywy gry, w której utrzymana była część pierwsza, na korzyść modnego i bardziej komfortowego trybu TPP. Agent Raven, zawodowy konkurent Sama Fishera, zyska kolejne odpowiedzialne zadanie - będzie musiał unieszkodliwić groźnego wirusa komputerowego wyniszczającego światowy system komunikacji, czyli taki skromny prezencik od spragnionych międzynarodowej zadymy ekstremistów. Cel misji jest więc jasny: odnaleźć wirusa, skopiować go, a potem posłać we wszystkie diabły laboratorium, które wydało to ustrojstwo na światło dzienne. Nic z czym nie poradziłby sobie taki weteran jak Raven. Oczywiście praktyka pokaże, że pozory mylą - aby dopiąć celu trzeba będzie sporo poszpiegować, skradać się będąc nieuchwytnym dla wartowników i nowoczesnych systemów bezpieczeństwa, a także stawić czoła niespodziewanym zwrotom akcji, które wystawią spontaniczność gracza na wielką próbę. Zapowiada się emocjonująco.



CONAN: THE DARK AXE

■WYDAWCA: TDK MEDIACTIVE ■DYSTRYBUCJA PL: NIEZNANA ■PREMIERA: IV KWARTAŁ 2003

TDK Mediactive, firma znana z produkcji, m.in. bohaterskich gier w rodzaju "He-Man" czy "Aquaman", postanowiła zaadoptować na ekrany monitorów także herosa stworzonego przez Roberta Ervina Howarda.

Za pośrednictwem developerów z Cauldron już wkrótce uraczą graczy wytworem o niezbyt wydumanym tytule (chociaż i tak bardziej skomplikowanym niż "Barbarzyńca" czy "Niszczyciel") - "Conan: The Dark Axe". Gra ma być przygodówką akcji z elementami RPG, czyli czymś jak najbardziej adekwatnym do tematu. Aby zaskoczyć potencjalnego nabywcę panowie stworzyli nawet własny engine cechujący się potężną mocą doskonałą grafiką, na którą składają się zarówno takie kwiatki jak zapierające dech w piersiach efekty specjalne (realistyczna woda, dym i ogień, widowiskowe magiczne ataki), źródła światła liczone w czasie rzeczywistym czy wolumetryczne cieniowanie. Wszystko to w otoczce epickiej atmosfery potęgowanej zarówno krajobrazami lodowatych krain, skąpanych w blasku słońca pustyń oraz wnętrz wulkanów wypełnionych jeziorami lawy, a także monumentalną ścieżką dźwiękową autorstwa Basila Poledourisa (ścieżka dźwiękowa do "Conana Barbarzyńcy"). Poza tym twórcy "The Dark Axe" rzucą nam wiele zagadek do rozwiązania i pułapek do pokonania, a system RPG pozwoli Conanowi zdobywać doświadczenie oraz uczyć się nowych, coraz potężniejszych ataków i umiejętności, które ułatwią mu (i nam;)) rachowanie kości oponentom. No właśnie, wrogowie... Przyjdzie nam zmierzyć się z wymyślnymi przeciwnikami jakich już nie raz dane nam było zobaczyć w grach tego typu, a także, uwaga, z takimi których jeszcze nie widzieliśmy (czyżby Smerfy?;)). Ci zaś mają bronić się i walczyć charakterystycznymi tylko dla swojego gatunku (zwierzęta, truposze, ludzie, itp.) sposobami. W grze dostępny będzie także tryb aren, dzięki któremu można będzie zawalczyć jeden na jednego wybierając do tego celu zarówno Conana, jak i całkiem inną postać.







VOODOO ISLANDS



■ WYDAWCA: SPIRIT ■ DYSTRYBUCJA PL: NIEZNANA ■ PREMIERA: IV KWARTAŁ 2003

Kolejną produkcją spod znaku bandery z trupią czaszką będzie ta ze studia Spirit. "Voodoo Islands" to zręcznościówka z perspektywy trzeciej osoby, która pozwoli wcielić się w ubogiego kapitana pirackiego okrętu, którego zadaniem w grze będzie doprowadzić do tego, aby zarówno on jak i jego drużyna stali się postrachem karaibskich mórz.



Zatem podczas 20 misji przyjdzie nam trudnić się niezbyt chwalebnym (ale za to przynoszącym dużą satysfakcję) procederem, jak łupienie i zdobywanie coraz to potężniejszych okrętów, eksplorowanie wysp celem odnalezienia ukrytych na nich skarbów oraz mistycznych artefaktów (najczęściej związanych z kultem voodoo) czy walka z hiszpańskimi konkwistadorami, konkurencyjnymi bandami, kanibalami i kapłanami voodoo. Do tego dojdzie w miarę realistyczne sterowanie okrętami, zdobywanie punktów doświadczenia, posługiwanie się magicznymi przedmiotami, a także możliwość zbudowania nieprzystępnej fortecy na którejś z wysp oraz efektowna oprawa. Natomiast miłośnicy multiplayowych potyczek będą mogli wyżyć się w 8 osób jednocześnie za pośrednictwem LAN oraz internetu. Gra osiągnęła złoty status, co oznacza, że już niedługo zawita w sklepach.

JAGGED ALLIANCE 2: WILDFIRE

■ WYDAWCA: STRATEGY FIRST ■ DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT ■ PREMIERA: I KWARTAŁ 2004

Jako, że dawno nie było doniesień z obozu Strategy First i ich flagowego przeboju, więc czas najwyższy napisać co następuje... SF zawarło umowę z i-Deal Games rezultatem czego będzie "Wildfire" - oficjalny dodatek do "Jagged Alliance 2".



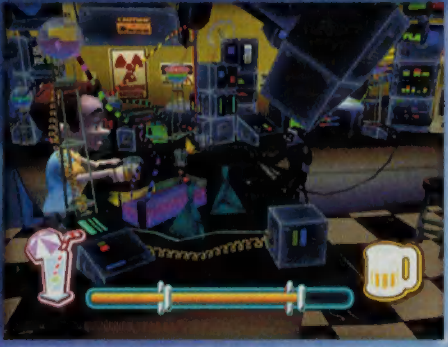
Akcja ponownie przeniesie nas do rozdartego wojną, rządzonego przez kartele narkotykowe państewka o nazwie Arulco i pozwoli wcielić się w dowódcę oddziału najemników mającego zaprowadzić tu porządek. Jak na wzorowy dodatek przystało tak i ten ma zawierać mnóstwo usprawnień w stosunku do oryginału, ale najistotniejszą zmiana ma dosięgnąć realizmu rozrywki, który będzie objawiał się na każdym kroku. Poczynając na wyglądzie budynków, krajobrazów (tym razem będą one bardziej zasobne w trawy, krzaki, drzewa czy skały), większych możliwościach defensywnych adwersarzy (pojawią się m.in. ogrodzenia, pola minowe, wieże obserwacyjne i alarmy), a na realistycznym wyglądzie broni (w rolach głównych wystąpią chociażby UZI, USP, UMP, HK33, MSG90) i dźwiękach otoczenia kończąc. Poza tym zadania poboczne odegrają ważniejszą rolę niż dotychczas, to samo tyczy się obecnej w grze mafii. Listę obietnic zamyka ulepszone AI wrogów. Mają oni być nie tylko liczebniejsi, ale i bardziej bezlitośni.



LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

■ WYDAWCA: VIVENDI ■ DYSTRYBUCJA PL: CD PROJEKT ■ PREMIERA: IV KWARTAŁ 2004

Przygodówkowa seria o lowelasie Larrym, która zadebiutowała w zamierzchłym roku 1987 tytułem "The Land of the Lounge Lizards" doczeka się ósmej odsłony - "Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude".



Największą niespodzianką będzie przeniesienie miłosnych podbojów głównego bohatera w trzeci wymiar - panowie z Vivendi obiecują, iż ów posunięcie będzie miało jak najbardziej pozytywny wpływ na jajcarski klimat, który ma zostać tym samym podniesiony do poziomu dotychczas niespotykanego w grach (weźmy pod uwagę screen prezentujący podglądanie kąpiących się panienek przez dziurkę od klucza - mniam:P). Fabuła mocno inspirowana filmowymi głupawkami w rodzaju "American Pie" i "Sposób na blondynkę" wpakuje nieudacznika Larry'ego, pragnącego ożywić swoje dotychczasowe życie towarzyskie, do reality show kręconego na terenie uczelni, na którą ma przyjemność uczęszczać nasz bohater. Oczywiście, Larry po raz kolejny zostanie uwikłany w epickie poszukiwania wybranki serca i uświadomi sobie najsłuszniejszą prawdę o życiu: nie wszystko zawsze jest tak jak być powinno. Prawda, że brzmi enigmatycznie? Tajemnicą jednak nie jest, iż przy grze nie będzie pracował pomysłodawca i twórca serii Al Lowe... Deweloperem "Magna Cum Laude" jest High Voltage Software, a premiera gry zapowiadana jest na koniec następnego roku. Po raz pierwszy w dziejach serii Larry zagości także na konsolach nowej generacji.



SAM & MAX: FREELANCE POLICE

■ WYDAWCA: LUCASARTS ■ DYSTRYBUCJA PL: LEM ■ PREMIERA: I KWARTAŁ 2004

Kultowa przygodówka łącząca w sobie zwały zakręconego humoru i mrocznej kryminalnej intrygi osadzonej w świecie zwierząt, czyli "Sam & Max: Hit The Road", była jedną z najpiękniejszych rzeczy, jakie przytrafiły się komputerom osobistym.

Nic dziwnego, że [illegible] 2004 [illegible] gry do obowiązkowego dziś [illegible] Nowe przygody wisusów [illegible] [illegible] bunczucznym mianem "Sam & Max: Freelance Police", mają być klasyczną [illegible] w starym dobrym stylu. [illegible] projektant [illegible] że [illegible] ją od razu [illegible] w [illegible] taka szycha jak prezes firmy, Simon [illegible], że nowe hultajstwa [illegible] na [illegible] silniku [illegible] w nich [illegible] takich [illegible] "Full Throttle", [illegible] Rock" czy nawet [illegible] "Sam & Max" został [illegible] targach E3 [illegible] cjalnej stronie [illegible] wzbudził [illegible] Co tu dużo [illegible] sowa [illegible] klimat gry [illegible] sione do 3D [illegible] wielbicieli [illegible] u [illegible] Jeśli [illegible] nie [illegible] Maxowi na [illegible] by skosztować "Freelance [illegible] ście. [illegible] że [illegible] czekać.





X2: THE THREAT

■ WYDAWCA: EGOSOFT ■ DYSTRYBUCJA PL: NIEZNANA ■ PREMIERA: LUTY 2004

Symulatory kosmiczne to coś co pojawia się na rynku PC dość rzadko. Widać przypadłość tę zauważyli co poniektórzy twórcy gier, bo oto na horyzoncie zarysował się kolejny tytuł z tego gatunku - "X2: The Threat", czyli oficjalna kontynuacja "X-Beyond The Frontier".



Gra [illegible] płodzona w studiu Egosoft, przeniesie wszystkich [illegible] do świata X-Universe targanego konfliktami [illegible] walczących ze [illegible] o bezkresne [illegible] kosmicznej. X-Universe to ostoja wszelkiej maści [illegible] biznesmenów, łowców [illegible] i podróżników ze [illegible] rejonów wszechświata. [illegible] awaria Twojego, (czyli głównego bohatera "X2"), statku przemytniczego zmusi Cię do opowiedzenia się po którejś ze stron konfliktu i wzięcia udziału w serii emocjonujących przygód oraz gwiezdnych po[illegible]. Do spenetrowania oddany zostanie niezwykle rozległy, wysoce [illegible] świat. Wraz z nim tysiące [illegible] obiektów takich jak galaktyczne stacje, [illegible] kosmiczne, [illegible] arsenały czy różnorodny asortyment towarów handlowych. Z ich pomocą zbudujesz własne imperium i staniesz się ekspertem [illegible] profesji: handlowcem, [illegible] na[illegible] piratem, górnikiem lub nawet kimś kto [illegible] się wszystkim po trochu. Na swej drodze spotkasz nowe, niespotykane dotąd rasy Obcych posługujące się indywidualnymi, niekiedy bardzo oryginalnymi technologiami. Budząca [illegible] emocje i obfitująca w [illegible] głe zwroty akcji linia fabularna na pewno nie pozwoli [illegible] się nudzić, zaś zachwycająca grafika wykorzystująca najnowsze osiągnięcia technologii Direct X, da konkretnego [illegible] po zmysłach. Innymi [illegible], jeśli kiedykolwiek marzyłeś o wielkiej intergalaktycznej przygodzie, to wraz z premierą "X2: The Threat" nadarzy się ku jej odbyciu wspaniała okazja.



PROMOCJE
KNIGHTS MERCHANTS (PL) GRATIS*
RED FACTION GRATIS*
PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
POKROWIEC NA 24CD GRATIS *
Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !
ZAMÓWIENIA
PLAY.com.pl
CENTRUM WYSYŁKOWE
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP
WARSZAWA 01-652
ul.Potocka
NOWOŚĆ - zamów SMS-em
POLDEK DRIVER
W01 PLAY
10 TRAS
10 POLDKÓW
WIDOK ZE ŚRODKA
NOWY SYSTEM KOLIZJI
NOWE EFEKTY ŚWIETLNE
ROZWALAJ POLDKA
5 PEŁNYCH WERSJI GIER PC
19,90 zł
CYCLING MANAGER 3 45zł
SIMS MAKEIN MAGIC 67zł
FIFA 2004 118zł
COMMANDOS 3 118zł
TWIERDZA KRZYŻOWIEC 67zł
TROPICO 2 85zł
ENTER MATRIX 84zł
WORMS 3D 84zł
MAX PAYNE 2 118zł
MÓJ DOM 3D 19zł
FOTO STUDIO 19zł
POLSKIE CZCIONKI 2004 19zł
COSMOPOLITAN VIRTUAL MAKEOVER 3 19zł
TOP 10 GRY
POLDEK DRIVER 19zł
RAILROAD.EXE 19zł
WORMS 3D 84zł
CYCLING MANAGER 3 45zł
MALUCH RACER 19zł
ROLLER COASTER WORLD 19zł
SIMS MAKEING MAGIC 67zł
MAX PAYNE 2 118zł
FIFA 2004 118zł
CYCLING MANAGER 2 19zł
TOP 5 PROGRAMY
MÓJ DOM 3D 19zł
COSMOPOLITAN II 19zł
MAPA POLSKI 2004 19zł
NOWOŚCI
ZAPOWIEDZI
SPADKI CEN!
HALFLIFE + COUNTER. 45zł
FALLOUT TACTICS 19zł
ROLLER COASTER WORLD 19zł
NHL 2004 118zł
CYCLING MANAGER 2 19zł
POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEŃ 22.11.2003
KIOSKACH
MAX GAME 6/2003
POLDEK DRIVER
SEARCH RESCUE
MED EVAC
PAINTBALL SHOOTER
TENNIS ANTICS
BEACH VOLLEYBALL
19,90 zł
2CD
FOX JONES 10zł
WWW.PLAY.COM.PL
TEL. (22) 832 54 30
SMS +48 604 100 500
GAMER 2/2003
Zamów w kioskach w promocyjnej cenie!
PEŁNE WERSJE GIER: AutostradaRace i Inne
10 x DEMO : Trabi Racer...
15 x RECENZJE i ZAPOWIEDZI
4,90 zł
MAX KIDS 5/2003
już w kioskach
w Twoim kiosku
Na płycie znajdziesz również grywalne dema gier : Wyścigi Kurczaków, Spidi Matematyk oraz wielu innych.
4,90 zł
KOMPUTER CD 3/2003
Pełne wersje: Night Race
samochodowe
Słowniki , Design CAD...
Dema : Trabi oraz inne!
Oraz zapowiedzi i recenzje, sterowniki, drivery.
4,90 zł
KIOSKACH

SPIS DVD Dotyczy tylko edycji DVD GK

CAR TYCOON

Wersja językowa: Polska
Wymagania: Win 95, 98, ME, 2000, PII 300 MHz, 64 MB RAM (128 dla Win 2000), karta graficzna 8 MB
Sterowanie: Mysz (instrukcja na krążku DVD)



Jeżeli marzyliście kiedyś aby zostać potentatem branży motoryzacyjnej, to tagra jest właśnie dla was. Jako właścicieli firmy samochodowej można produkować samochody i samemu decydować o ich wyposarzeniu. To jednak nie wszystko. Aby firma dobrze prosperowała, a konto bankowe pęczniało należy przeprowadzać kampanie marketingowe, badania rynku, obracać akcjami czy mieszać szyki konkurencji. W sumie przyzwoita gra z serii Tycoon, która przybliża podstawy własnego biznesu.

ETHERLORDS

Wersja językowa: Polska
Wymagania: Win 95, 98, Me, 2000, XP, PII 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB
Sterowanie: Mysz



Niezwykle interesująca (ale dosyć trudna) mieszanina kilku gatunków gierkomputerowych. Z jednej strony mamy strategię, podobna nieco do cyklu "Heroes of Might and Magic", z drugiej wyraźnie widać fascynacje twórców karcianką "Magic: The Gathering". Generalnie natomiast dowodzimy zastępem postaci, które maja wielka ochotę przetrzepać skórę komputerowym przeciwnikom.

EVIL ISLANDS

Wersja językowa: Polska
Wymagania: Win 95, 98, Me, 2000, PII 233 MHz, 64 MB RAM, karta grafiki 8MB
Sterowanie: Mysz i klawiatura (opis klawiszy w opcjach)



Jeżeli macie ochotę przeżyć przygodę z prawdziwego zdażenie -proszę bardzo. Oto Zak czeka na pomoc w rozwikłaniu swojej tajemniczej historii. Evil Islands to rzetelnie zrobiona gra RPG, w której będziemy wykonywać zlecone przez postacie zadania, aby w efekcie rozwiazać zagadki swojego bohatera. Gra obfituje w ciekawe dialogi i praktycznie co chwila odkrywamy w niej coś nowego. Zwróćcie również uwagę na smąkowita i cieszącą oko grafikę.

REAL WAR

Wersja językowa: Polska
Wymagania: Win 95, 98, Me, XP, 2000, PII 333MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8MB
Sterowanie: Mysz



RTS przedstawiający zmagania Amerykańskiej armii z terrorystami z organizacji ILA (i odwrotnie, bo grać można obiema stronami konfliktu). Mnóstwo struktur, niezliczona ilość jednostek lądowych, wodnych i powietrznych oraz interesujace misje do wykonanaia powinny sprawić przyjemność graczom, którzy nade wszystko cenia sobie wojskowe klimaty.

RIM

Wersja językowa: Polska
Wymagania: Win 95, 98, ME, 2000, XP, PII 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB
Sterowanie: Mysz

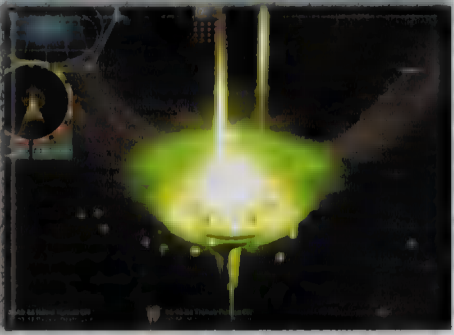
Jeżeli mieliście kiedyś okazję grać w którąś z gier serii Battle Isle, to RIM jest właśnie dla was. W tej turowej strategii, której akcja rozgrywa się w przyszłości dowodzimy jednostkami, które maja nam zapewnić powodzenie w kolejnych potyczkach z wrogiem. W szeregu misji przyjdzie nam bronić się przed inwazja obcych, poszukiwać starożytnych artefaktów,



ratować sojusznicze jednostki czy poprostu rozpoznawać teren. Całość została okraszona fabułą odkrywana w przerywnikach filmowych.

STARMAGEDDON

Wersja językowa: Polska
Wymagania: Win 95, 98, ME, 2000, XP, PII 450 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB
Sterowanie: Mysz (instrukcja na krążku DVD).



To gra ktora smialo może równać się z niezapomnianym "Homeworldem". Podobnie jak w przypadku wspomnianej space-opery czekają nas podniebne zmagania, dynamiczne bitwy, produkcja jednostek, modernizacja floty, interesująca fabuła i rozciągająca się przed oczyma niezbadana odchłań. W szeregu misji poprowadzić możemy do boju Siły Ziemskie lub tajemnicza rasą Daemonów. W grę zagrać trzeba, a jeśli ktoś nie znosi tego typu produkcji musi przynajmniej zobaczyć zapierającą dech w piersiach grafiką.

UWAGA! Równolegle z Edycją DVD (zawiera 1 płytę DVD!) wydane są 2 edycje zwykłe z 2 płytami CD (różniące się pełnymi grami). Poniższy spis zawartości krążka dotyczy wyłącznie EDYCJI DVD. W przypadku problemów z uruchomieniem i poprawnym działaniem płyty można zgłaszać pod numerem telefonu (22) 815-42-20 do p. Marcina Jaśkaczka pon-piątek w godz. 10-16 lub e-mail: jasio@cgs.com.pl















WORMS 3D







[illegible] są zlinkowani [illegible] mogli zaprosić [illegible] i zagrać [illegible]. W czasie [illegible] tyczki w [illegible] maksymalnie [illegible] ludzkie [illegible] sterowane [illegible] wam, [illegible] wówczas zabawa jest [illegible]. [illegible] można [illegible], w której [illegible] że [illegible] rozstawienie robali, zrzucanie [illegible] itp.). [illegible] maszynie (coś jakby [illegible]) możemy ustawić 3 specjalne zasady na daną rozgrywkę (np. uczynić [illegible] dać jakiejś [illegible] moc itp.) No dobrze, [illegible], ale jak [illegible] sama [illegible] micie. [illegible] się [illegible] życiem [illegible] dobre wrażenie. Jest [illegible] mapka [illegible] z [illegible] na [illegible] gra [illegible] sępna [illegible] ma [illegible] ziemie opłata [illegible] widać groby, a [illegible] zjawy [illegible]. Z [illegible] z arktycznej mapy aż [illegible] dem, [illegible] śnieg, [illegible] jest niemiłosiernie zmrożona, [illegible] lodu, a w [illegible] są śnieżne [illegible]



Czasami znajdujemy się w ciężkiej sytuacji. Wówczas bardzo często popełniamy błąd, spowodowany złą pracą kamery.



... kamera tak ustawia się po ... nie ... jakie ... my lub ... Z czasem ... i poruszamy się ... niczym ... Warszawa-Koluszki. A jak ... z ... niż z ... znalazły ... znane z ... części zabawki ... również kilka ... broni ... wikingów ... z przyssawkami ... są również ... które pozwolą nam przetrwać. Z ... się ... lub ... przelecieć ... Na ... wzniesienia ... się również używając ...

gry ... ale w ... możemy się na widok ... to aby



Widoczki zachwycają, ale trzeba pamiętać, że również sama idea gry jest nadal niesłychanie wciągająca.

... minus ... zapisu w kampanii ... to we znaki zwłaszcza podczas ... musimy wykonać ... w ... czasie ... najczęściej ... tak ... zakończeniem zadania ...



... bardzo ... naszego ... strzałami wrogów ... W dalszym ...

... na ... stoi. Niedobrze ... i relaks, a nie ... Generalnie ... dżdżownic nadal ... niewielkich ... Worms 3D ... grę.

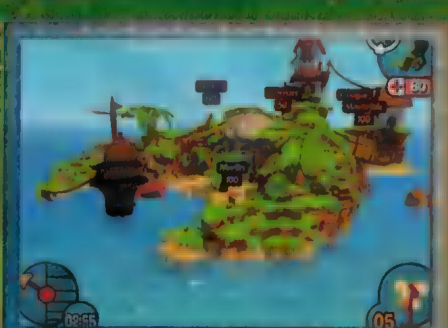




... Trzeba ... oraz ... zamierzone ...







... słów ... nasze zastrzeżenie ... ładne i ... co z tego ... się na ... się ... szukać po ...

PREMIERA	Już jest
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	SEGA
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	http://worms.cdprojekt.com
WYMAGANIA	PIII 700 Mhz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

Niesamowita grywalność, zabawny klimat, wyśmienita grafika, szeroki arsenał broni, możliwości generowania map.

Brak save'a dla misji single, słabe A.I., ... utrudniona orientacja w terenie, problematyczne działanie kamery.

Worms 3D ... niezwykle udane odświeżenie tytułu sprzed lat. Nowe pomysły i współczesne wykonanie wzbogaciły grę. ... ma ... jak skopać parę robaczywych tyłków!

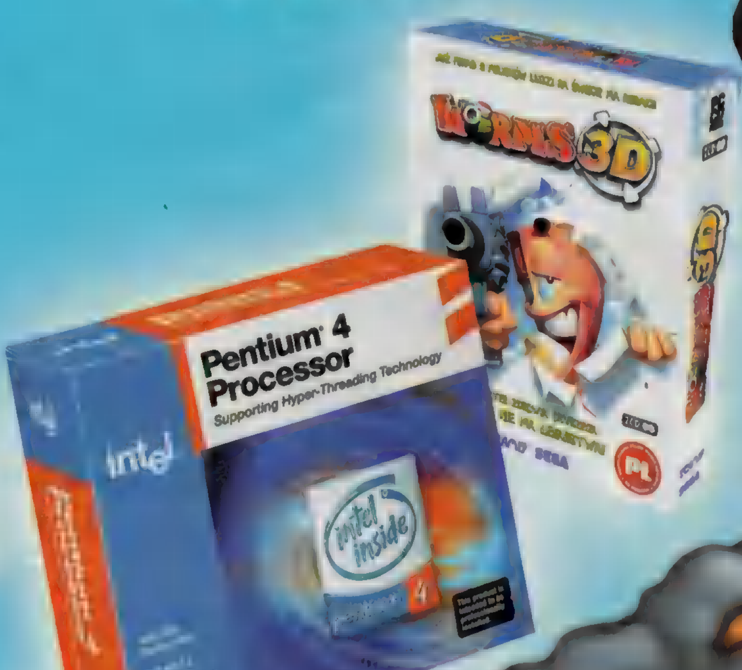
KONKURSY

PYTANIE PIERWSZE
Ile do tej pory wydano części gry Worms?

DO WYGRANIA
15 sztuk gry Worms 3D

PYTANIE DRUGIE
Kto jest dytrybutorem w Polsce gry Worms 3D?

DO WYGRANIA
Procesor Intel® Pentium® 4 2,4GHz HT/FSB 800 BOX





Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru, Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.

Ogólnie wiadomo, że różne wojny i konflikty zbrojne są niezwykle popularnym tematem wśród producentów gier komputerowych. Tłem dla wielu doskonałych tytułów, jak choćby Medal of Honor czy Battlefield 1942 była II Wojna Światowa, dla innych, jak Vietcong - wojna w Wietnamie. A jest to zaledwie wierzchołek góry lodowej.

Conflict Desert Storm II

Producenci nie zapomnieli również o innym ważnym starciu - operacji Pustynna Burza.

W 2001 roku firma Gotham Games wydała grę zatytułowaną Conflict Desert Storm, której fabuła przenosiła nas do roku 1991, w rejon tegoż właśnie konfliktu.

W tym roku natomiast, a ściślej mówiąc - w listopadzie, światło dzienne ujrzała druga część tej gry, czyli po prostu Conflict Desert Storm II i to o niej właśnie traktować będzie poniższy tekst.

Najprościej mówiąc jest to strzelanka z rodzaju "squad-based", czyli taką w której misje wykonujemy jako jeden z członków ilkuosobowej grupy komandosów. W tym wypadku mamy możliwość przełączania się pomiędzy żołnierzami podobnie jak to miało miejsce w Rainbow Six. Generalnie CDS II zalicza się do gatunku TPS (widok z perspektywy 3-ej osoby), ale istnieje możliwość przełączenia się w tryb pierwszej osoby.

Grę rozpoczynamy od wyboru jednego z dwóch dostępnych oddziałów sił specjalnych: brytyjskiego SAS lub słynnego Delta Force.



Wyboru tego dokonamy raczej z sympatii dla któregoś z grup, niż ze względów taktycznych. Niestety to co różni oba zaspoły to jedynie mundury i nazwa. Asortyment broni dla obu grup jest taki sam, a o zróżnicowaniu misji możemy tylko pomarzyć. A szkoda.

Tak czy inaczej nasz team składa się z czterech specjalistów w różnych dziedzinach i są to: dowódca oddziału, snajper, spec od materiałów wybuchowych i spec od broni ciężkiej.

Pewną przeciwwagą dla braku odrębnych kampanii dla obu dostępnych jednostek, co niezaprzeczalnie wydaje się być sporym minusem omawianego tytułu, jest ciesząca się wysoką grywalnością, swietnie skonstuowana kampania złożona z 10 misji.

Oferują one różnorodne wyzwania począwszy od brawurowego ataku na pozycje irackiej piechoty, poprzez walkę z "niewidzialnym" wrogiem w alei snajperów, po widowiskową bitwę czołgów.

Jako jedna z postaci możemy wydawać szereg poleceń pozostałym członkom grupy, zarówno wszystkim jednocześnie jak i każdemu z osobna.

Pomyślnie ukończone misje zaowocują podniesieniem poziomu poszczególnych umiejętności naszych ludzi, co z kolei przyczyni się do wzrostu ich skuteczności.

Podczas rozgrywki w Conflict Desert Storm II będziemy mieli do czynienia z niezwykle wysoką AI komputerowych przeciwników. Będą oni komunikować się między sobą, będą koordynować ataki i co ważne - nie będą bezsensownie wystawiać się na ostrzał.

Znacznie ulepszony w stosunku do poprzedniej części engine gry spowodował sporą poprawę jakości obrazu. Szata graficzna podobnie jak dźwięk gry stoi na bardzo przyzwoitym poziomie. Ponadto dołożono kilka nowych, autentycznych rzecz jasna, rodzajów broni i pojazdów.

Wszystko to, w połączeniu z dynamicznym przebiegiem akcji i ciekawą fabułą sprawia, że Conflict Desert Storm II poza kilkoma małymi wpadkami jest grą stojącą na naprawdę wysokim poziomie.





W zależności od sytuacji możemy być snajperem, medykiem, gościem z M-60 lub z wyciszonym MP-5.



PREMIERA	Już jest
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	SCI
DYSTRYBUCJA PL	Lem
INTERNET	www.conflict.com
WYMAGANIA	PII 450 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

Dynamiczna akcja, ciekawe i różnorodne misje.

Brak oddzielnych kampanii dla oddziału SAS i Delta.

Bardzo przyzwoita strzelanka umożliwiająca grę czterema odmiennymi postaciami z grupy komandosów.



FRANCIS FORD COPPOLA
PRZEDSTAWIA
WIELKI KONKURS
Kup płytę DVD i wygraj
Kino Domowe
DENON
Wydanie Specjalne Dwupłytowe *
WYDANIE SPECJALNE DWUPŁYTOWE
FRANCIS FORD COPPOLA PRZEDSTAWIA
FILM
+
BONUS DISC
PONAD 60 MIN
DODATKÓW:
wywiady
zwiastuny
making of...
premiera
galeria
ujęcia ze studia
Czas Apokalipsy
POWRÓT
Już w SPRZEDAŻY
DENON
POLECA
fluid
FILM
POLITYKA
FILM WEB
Radio ZET

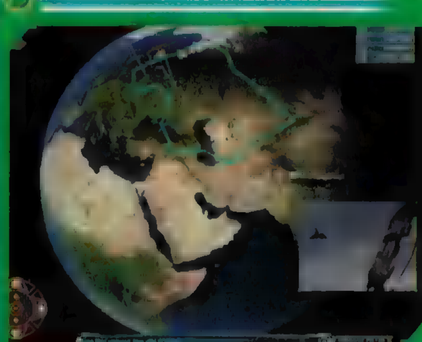
Ufo aftermath

Współczesny świat jest pełen paradoksów i dziwów. Niektóre [illegible] w teorii nie mają prawa bytu, a jednak mimo to ist nieją w praktyce. Właśnie o takim przypadku będzie traktowała [illegible] recenzja.



Bardzo dawno temu, [illegible] komputerowe jeszcze raczkowały, a wielkim hitem był "Tetris", pojawiła się [illegible] wyjątkowa gra. "Ufo: Enemy Unknown" (znana również jako "X-COM: Ufo Defense"), bo o niej właśnie mowa, była bardzo rozbudowaną, wciągającą i wyjątkowo grywalną strategią turową. Druga część nie zachwycała już tak bardzo, a trzecią uznano za niewypał. Wspominając z wielkim sentymentem pierwsze "Ufo", wszyscy w redakcji oczekiwaliśmy na czwartą odsłonę.

"Ufo: Kolejne starcie" budzi bardzo mieszane [illegible]. Mimo, że nawiązuje do swoich wybitnych poprzedniczek, jest to coś zupełnie innego niż oczekiwaliśmy. Od razu po odpaleniu gry przechodzimy do głównego ekranu strategicznego. W tym momencie byliśmy wniebowzięci. Ujrzeliśmy starego dobrego "X-COMA" w nowej, [illegible] oprawie graficznej na miarę możliwości dzisiejszego sprzętu. Niestety później nie było już tak różowo. [illegible] odkrywaliśmy na tym diamencie coraz więcej skaz. Były



Twórcy pierwszego XCOMA, na pewno marzyli, żeby ich produkt prezentował się tak dobrze od strony graficznej.

[illegible]

nego punktu na mapie? Takich [illegible] powodów do stopowania rozgrywki jest tu całe mnóstwo. [illegible] zabawę należy zacząć od ekranu opcji, gdzie [illegible] ustawień [illegible]. W przeciwnym wypadku z [illegible] nie [illegible] z tą grą zbyt wiele [illegible].

Niestety równie poważnych uchybień jest tu znacznie więcej. Choć ciężko w to uwierzyć, ale żołnierze, którymi kierujemy to pozbawione inteligencji marionetki. Bez naszej komendy nie zrobią nic. [illegible] nawet nie będą się bronić!!! [illegible]. Po za tym komputerowy przeciwnik inteligencją także nie grzeszy. [illegible] poważne zastrzeżenie budzi praca kamery. Ten element nie został dopracowany należycie. A chyba nikomu nie trzeba mówić jak bardzo traci na tym gra. Nie sposób także nie wspomnieć o polonizacji produktu. Cenega nie przodowała nigdy na tym polu i jak na razie nie zanosi się na zmianę. Lektorzy użyczający [illegible] głosu są sztuczni, anemiczni oraz nienaturalni. Momentami [illegible] do wyłącznika głośników.

Wymienione powyżej wady, to chyba najbardziej widoczne braki nowej [illegible] "Ufo". Na szczęście ten produkt ma także ogromne zalety. Przede wszystkim gra zachowała swój klimat oraz grywalność. Mimo [illegible] dużych utrudnień nie rezygnujemy z gry i bawimy się nią dalej. Stopniowo przyzwyczajamy się do wyżej wymienionych wad. A nim się zorientujemy, siedzimy [illegible]





Nienajlepsza praca kamery w połączeniu z eksperymentalnym i kiepskim pomysłem prowadzenia rozgrywki może odstraszyć większość graczy.

konflikcie. [illegible] chcemy odkrywać nowe technologie, budować coraz [illegible], zdobywać coraz lepszą broń itp.

Jeżeli komuś podobały się wcześniejsze części "Ufo" to z pewnością "Kolejne starcie" dostarczy mu trochę dobrej zabawy. Jednak równocześnie poczujecie niedosyt, że gra jest tak [illegible]. Dlaczego twórcy postanowili ograniczyć elementy strategiczne? Sądzimy, że w ten sposób starali się uprościć grę i trafić do jak najszerszego grona odbiorców ("X-COM" nigdy nie należał do prostych i mało skomplikowanych tytułów). Mimo licznych potknięć odnieśli pewien sukces. Choć tak naprawdę to tylko magia serii "Ufo" powoduje, że gramy w tę przeciętną grę z takim zaangażowaniem i ciężko nam przestać. I właśnie to jest ten paradoks, o którym wspominaliśmy na początku.

PREMIERA	Już jest
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Altar Interactive
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.ufo-aftermath.com
WYMAGANIA	PIII 500MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

Klimat, grywalność, nie za wysoki poziom trudności, nastrojowa muzyka.

Za mało tu strategii, uciążliwy system kierowania postaciami, praca kamery, polonizacja, średnie IQ przeciwników.

Patrząc na najnowszą odsłonę "Ufo" ze smutkiem stwierdzamy, że czasy świetności tej serii minęły już chyba bezpowrotnie.

konkurs

z okazji premiery
na DVD i VHS filmu

PROSIACZEK
I PRZYJACIELE

PYTANIE
Kto wymyślił Prosiaczka
i innych mieszkańców
Stumilowego Lasu?

DO WYGRANIA
3 x DVD „Prosiaczek
i Przyjaciele", 3 x VHS
„Prosiaczek i Przyjaciele"
+ gadgety.





Na odpowiedzi
czekamy do
momentu ukazania
się następnego
numeru,
Odpowiedzi na
kartkach pocz-
towych prosimy
nadsyłać na
adres:
GK, ul. Marsa 6,
04-202 Warszawa.

HOME

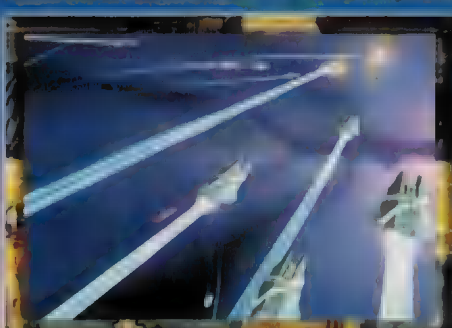
Pierwsza [illegible] ukazała [illegible] w [illegible] roku i z [illegible] sobie miano gry [illegible] Gracze [illegible] przyzwoite [illegible] ładną [illegible] oraz [illegible] zwrotów akcji. Jeszcze [illegible] w [illegible] "[illegible]", ale na [illegible] opowiedzianej przez czarodziejów ze studia Relict, [illegible] czekać [illegible] lata. Teraz [illegible] Homeworld 2 [illegible] już z w sklepach i roztacza [illegible] nami [illegible] we wszystkich barwach tęczy. [illegible] was zatem na [illegible] [illegible] tym intrygującym uniwersum. Od wydarzeń opowiedzianych w [illegible] części i dodatku minął [illegible]. W tym czasie [illegible] szczęśliwe do [illegible] świata, [illegible] czekała na nich [illegible] niespodzianka. Okazało się bowiem, [illegible] rasa Vaygrów [illegible] nie [illegible] ich światu ale i [illegible] galaktyce. [illegible] konflikt wisi w [illegible]wietrzu, a dodatkowo na [illegible] czeka tajemnica [illegible] technologii, [illegible]. Aby nie [illegible] wam zabawy nie [illegible] zdradzać [illegible] szczegółów, [illegible] wierzcie nam: [illegible] jest za[illegible] jak świński [illegible] i stanowi solidne [illegible] gry. Homeworld 2 [illegible] kampanię, na który składa się 15 misji. [illegible] do bard[illegible] (Cataclysm, [illegible] kiem [illegible] 17). Na szczęście są one [illegible] obszerne, że [illegible]. Zresztą [illegible] można zabawić się na kilkunastu [illegible] mapach, na których [illegible] z komputerem kosmiczne bitwy, [illegible] sami [illegible] o zasobności złóż, stronie konfliktu, warunkach [illegible] i jeszcze kilku parametrach. [illegible] i to komuś nie wystarczało [illegible] jest [illegible] multiplayer, [illegible]











wielkim [illegible] już [illegible] nadal jest kosmicznym [illegible] w [illegible] trójwymiarowym środowisku. [illegible] kilku [illegible] i nowinkach, które [illegible] go od [illegible] i dodatku. [illegible] rekon[illegible] nieco na [illegible] się [illegible] przejrzysty, czytelny i [illegible]. Obecnie [illegible] okręty [illegible] (np. [illegible] czy bombowce) dostępne [illegible] zu [illegible] eskadrami, a nie pojedynczo i tak [illegible] się nimi dowodzi. Znakomicie rozwiązuje to problem ciągłego klikania po ekranie. [illegible] można [illegible] jasna dowolnie [illegible], jak również [illegible] z nich tzw. [illegible] uderzeniowe i [illegible] im [illegible] formację [illegible] dostępne). [illegible] grup [illegible] jest fakt, że [illegible] jed[illegible] się w czasie walki. Za





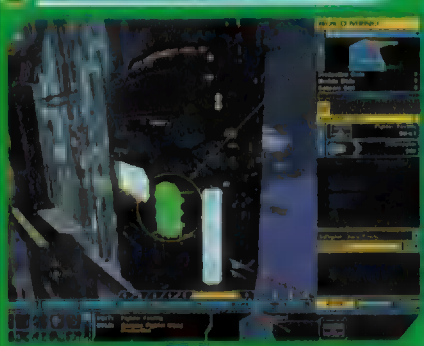
Starcia [illegible] niezwykle widowiskowe, [illegible] czasami ciężko zapanować [illegible] jednostkami w czasie bitewnej zawieruchy...

EWORLD2

[illegible] [illegible] [illegible] [illegible], że cała grupa [illegible] [illegible] z prędkością [illegible] [illegible], niż [illegible] [illegible] w [illegible]. Ale cóż... [illegible], za coś. Całkowicie [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] siłą [illegible]-[illegible] się [illegible]. Na [illegible] [illegible] [illegible], że [illegible] zadowalającym [illegible] oddano [illegible] [illegible] [illegible] we [illegible] nimi. Choć już przy [illegible] nieźle wrażenie robił [illegible] okręt [illegible] się [illegible] [illegible], to teraz te [illegible] to istne [illegible]. [illegible] [illegible] statków dokładnie, [illegible] [illegible] ich na [illegible] blisko 30 i [illegible] istotne, każda strona [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]-czem. [illegible] [illegible] są [illegible] i [illegible] w [illegible] [illegible], [illegible] są [illegible] [illegible] spe-[illegible] i [illegible] mniej [illegible] [illegible] statki [illegible]-ran. Taka np. Infiltrator Frigate służy [illegible] do przejmowania [illegible] statków (wypuszcza małe [illegible], które [illegible] się w kadłub przechwytywanego [illegible], co wygląda [illegible] [illegible]). Jednostki [illegible] z kolei [illegible] są do wielu [illegible] zadań, [illegible] [illegible] [illegible] na [illegible] i koszt ich [illegible] [illegible] [illegible] wysoki. Za zróżnicowaniem [illegible] [illegible]-szło [illegible] [illegible] zróżnicowanie badań. [illegible] [illegible] [illegible] teraz [illegible] [illegible] [illegible] i aby z nich [illegible] trzeba [illegible] nie [illegible] [illegible] (w [illegible] [illegible] [illegible] -co [illegible] [illegible] nam raczej do gustu). [illegible] w [illegible] z tym [illegible], [illegible] chodzi [illegible] to, [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] przez [illegible] [illegible]. [illegible] jest [illegible] fakt, że wszelkie [illegible] [illegible] niszczycieli. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] są teraz [illegible] [illegible] kadłubach [illegible] statków i stanowią ich [illegible] elementy. W skutek tego [illegible] niszczyć je [illegible] [illegible] [illegible] statku, co znacznie [illegible] [illegible]. Na [illegible] [illegible] też wpływ jeszcze [illegible] element [illegible] w odróżnieniu [illegible] tego, co [illegible] z [illegible] teraz [illegible] zakończeniu [illegible] nasze [illegible] przechodzą [illegible] [illegible] misji. Warto [illegible] je [illegible] i mieć [illegible] [illegible], bo [illegible] [illegible] na [illegible] często [illegible] [illegible] [illegible] sukcesu. [illegible] z tym [illegible] jest [illegible] wada gry. [illegible] Homeworld 2 ma dość wy-[illegible] [illegible] trudności. Zaledwie trzy misje tre-[illegible] mogą okazać się zbyt małą [illegible] dla nie-[illegible] graczy. Dwie [illegible] misje [illegible]-nii są jeszcze banalnie [illegible], [illegible] trzecia i [illegible] to [illegible] [illegible]. Latanie [illegible] z krańca na kraniec jest [illegible] [illegible] i [illegible] błąd [illegible] [illegible] [illegible]. [illegible] [illegible]-rza [illegible] z ze [illegible] [illegible], a [illegible] [illegible] [illegible] da [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] tylko przy pojedynczych [illegible]. [illegible] [illegible] [illegible] zatem [illegible] wcze-[illegible] obietnice autorów, że [illegible] [illegible] będzie [illegible] się [illegible] [illegible]. Guzik [illegible]. Na [illegible] z [illegible] miejsca, króciutko [illegible] [illegible]. To czy [illegible] [illegible] [illegible] nieziemsko, czy [illegible] [illegible] [illegible], [illegible] od [illegible] sprzę-[illegible]. [illegible] został [illegible] w [illegible] [illegible], że [illegible] można nawet na słabszych [illegible], ale [illegible] [illegible] wrażenie są [illegible] z Catac-[illegible]. [illegible] [illegible] [illegible] jest w stanie [illegible] zaawansowane [illegible] [illegible] i [illegible] Homeworld 2 rozwija [illegible]. [illegible] są [illegible]-zwykle widowiskowe, [illegible] [illegible] [illegible], kosmos mieni się [illegible] barwami, a obserwowanie [illegible] oraz [illegible] [illegible] [illegible] [illegible], które są na nich umieszczone ([illegible], działa, [illegible] itp.) to czysta [illegible]. [illegible] [illegible] 2 jest [illegible] [illegible] [illegible]-cą [illegible] [illegible] [illegible] się w nie-[illegible] [illegible], ale raczej [illegible] wstrząśnie [illegible] ko-[illegible] [illegible].







Teraz wszystkie moduły konstruowane są na kadłubach ogromnych statków i można niszczyć je niezależnie.









PREMIERA .... Grudzień
CENA .... 129.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA .... Polska
WYDAWCA .... Sierra
DYSTRYBUCJA PL .... Playlt
INTERNET www.homeworld2.sierra.com
WYMAGANIA .... PIII 833MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB.

Grafika, muzyka, ciekawa fabuła.

Liniowość, zbyt wysoki poziom trudności, mało misji.

Homeworld 2 nie jest mistrzostwem świata, [illegible] [illegible] nadal niezwykle wciągająca i pasjonująca kosmiczna epopeja.

MAX PAY

THE FALL OF MA

Sequele mają już to do siebie, że z reguły są gorsze od swoich poprzedników. Wyjątki od tej reguły zdarzają się bardzo rzadko, jak na przykład w wypadku kultowych, starych epizodów „Gwiezdnych Wojen". Czy oczekiwany przez rzesze graczy „Max Payne 2" jest takim przypadkiem, czy może raczej podzieli los Matrixa: Reaktywacji, który był wielkim zawodem dla tylu ludzi? My już wiemy Drodzy Czytelnicy, a poniżej dzielimy się z Wami tą wiedzą.

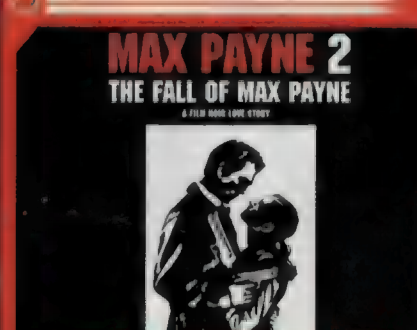
W „The Fall of Max Payne" wszystkiego jest jeszcze więcej. Przede wszystkim akcji pokazanej w jeszcze bardziej spektakularny sposób i w jeszcze ładniejszej oprawie graficznej. Ale nie zmienia to faktu, że gra nie przykuwa już tak mocno do monitorów jak pierwsza część, która podbiła serca milionów graczy swoim innowacyjnym i fenomenalnym trybem „bullet time". Jednak naszym zdaniem każdy fan gier TPP powinien mieć ten tytuł w swojej kolekcji. Najważniejszy powód to oczywiście opcja „bullet time" zapewniająca temu produktowi tak wielką grywalność i dostarczająca nam świetnej rozrywki na najwyższym poziomie. W „Max Payne 2" pojawiają się pewne zmiany, o których warto wspomnieć. Najbardziej widoczną jest zwiększona dawka realizmu:) W pierwszej części Max przebywający w tym trybie był nieśmiertelny. Teraz już tak nie jest. Poza tym, teraz klepsydra pozwalająca korzystać z tej opcji ładuje się sama, a nie dzięki zabijaniu przeciwników. W sumie wychodzi na zero, bo wprowadzono jedno duże utrudnienie, ale równocześnie także i ułatwienie. Kolejną godną odnotowania rzeczą są nowe umiejętności głównego bohatera. Z ogłuszania przeciwników w zasadzie nie ma sensu korzystać. Jednak możliwość dalszego prowadzenia ostrzału, gdy Max wyląduje na ziemi po wyjściu z trybu „bullet time" (w pierwszej części właśnie w tym momencie bohater był





Zgrabna, piękna i zabójcza, oto cała Mona Sax. Szkoda, że będziemy mogli pokierować poczynaniami tej jakże miłej dla oka pani, tylko przez krótki okres czasu.





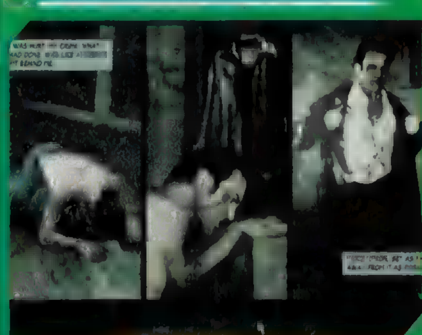
Niestety wszystko co dobre kończy się szybko, czasem zdecydowanie za szybko...

NE 2

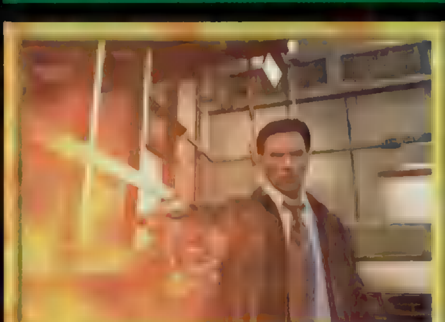
X PAYNE



[illegible] [illegible] i najczęściej ginie, a gracz [illegible] na to nic poradzić nie raz ratuje naszej postaci życie. Fabuła to następny mocny punkt gry. Sama w sobie nie jest zbyt oryginalna, a większość zwrotów akcji da się przewidzieć (przyjaciele okazują się wrogami, stare antagonizmy przeradzają się w trwałe sojusze, itd.). Mimo to urzeka sposób w jaki została opowiedziana. Przypomina to trochę zabawę jaką Tarantino zafundował widzom w „Pulp Fiction" (choć oczywiście nie dorównuje geniuszowi Mistrza). Nie można także przemilczeć tego, co dzieje się podczas gry z Maxem. Po [illegible] [illegible]



Strasznie mroczny i psychodeliczny, taki właśnie jest klimat tej gry.



w pierwszej części główny bohater był dręczony przez koszmary. Przerywniki filmowe pełne były jego gorzkich myśli, które pokazywały w jakim stanie psychicznym znajduje się samotny mściciel. Oczywiście tego świetnego elementu tworzącego wyjątkowo mroczny klimat gry nie zabrakło i teraz. Jak stwierdza sam Max, niektóre koszmary nie kończą się nigdy. Dlatego poczucie [illegible], zagubienia, wyobcowania i osaczenia będzie towarzyszyło nam przez całą zabawę z „The Fall of Max Payne". Ogólnie rzecz ujmując gra nie tylko nie straciła swojego klimatu, ale (za co należą się wielkie brawa twórcą), teraz jest on jeszcze mroczniejszy i [illegible] psychodeliczny. [illegible] śledzenie losów bohatera telewizyjnego serialu „Address unknown" i [illegible] genialnie pokazano koszmary senne dręczące Maxa. Rozmywający się i falujący obraz, nie-



Niestety sequel nie wywołuje już tak wielkich emocji jak pierwsza część

pokojące barwy, szarpiąca nerwy muzyka, [illegible] wydłużające się korytarze, to tylko niektóre z środków artystycznych pokazania jakim psychicznym wrakiem człowieka musimy grać. Z pewnością wiele osób zdziwi, jeśli powiemy, że postać [illegible] nie jest do końca prawdziwe. Dzieje się tak ponieważ w grze pozwolono nam kierować nie tylko poczynaniami Maxa!!! W pewnych sekwencjach (w które zamieszany jest oczywiście także Max) przyjdzie nam brać udział wcielając się w Monę Sax piękną zabójczynię, która...nie, tego Wam już nie powiemy. Dowiecie się sami wraz z rozwojem fabuły.

Na koniec mamy moralny obowiązek poinformować o pewnych wadach tego produktu. Największy z nich to [illegible] długość gry. Całość można spokojnie przejść bez zbytniego wysiłku w dwa wieczory. Trochę to mało, zwłaszcza, że cena ustalona przez polskiego dystrybutora do niskich nie należy. No i są jeszcze sporadyczne zgrzyty w pracy kamery oraz śmieszne błędy graficzne – chodzi przede wszystkim o przenikające się tekstury padających na ziemię ciał. Jednak nie są to wady mogące zepsuć





nam zabawę z tym tytułem. „Max Payne 2" to naprawdę świetna gra. Wygląda bardzo ładnie, ma akcję, [illegible] się otwartymi konwencjami [illegible] trochę czasu na regularne oglądanie nowych odcinków serialu [illegible] w telewizji, nasz faworyt to „Lords and Ladies"), wciąga i ma wyjątkowo psychodeliczny klimat. A że nie wnosi nic nowego do gatunku, co może trochę rozczarowywać, to już inna sprawa. W końcu nie każda gra musi być innowacyjnym i przełomowym tytułem w swojej dziedzinie.





PREMIERA	Już jest
CENA	139,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	Take 2
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.maxpayne2.com
WYMAGANIA	PIV 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

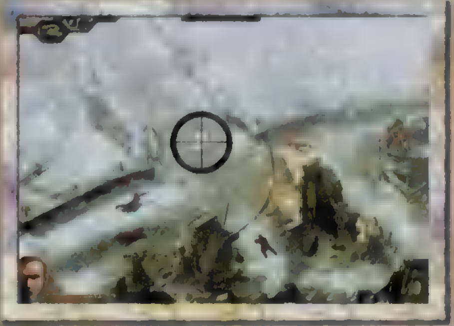
Oprawa audio wizualna, wciąga, ma nieprzeciętny klimat i olbrzymią grywalność.

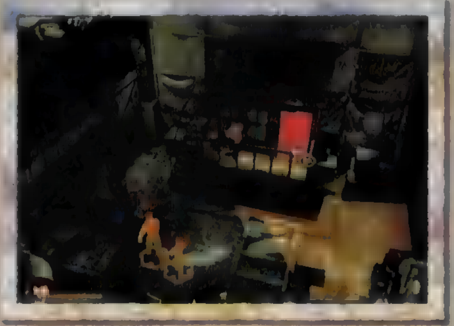
Za zbyt wysoką cenę dostajemy zdecydowanie za mało rozrywki.

Max Payne powraca, ale tym razem nie jest sam. Przeładujcie Wasze myszki, ktoś musi wreszcie oczyścić to miasto...

Commandos 3: Kierunek Berlin to gra budzącą naprawdę bardzo duży szacunek dla panów z Pyro. Z jednej strony to wciąż stary, dobry "Commandos", który swego czasu nieźle namieszał w światku gier komputerowych. Z drugiej to pełen innowacji produkt dający nowe oblicze całej serii i ukoronowanie kilku lat ciężkiej pracy hiszpańskich programistów.

Na wszystkich wielbicieli "Commandosa" czeka mnóstwo zmian. Po odpaleniu gry wita nas Menu w całkowicie nowej i bardzo klimatycznej oprawie graficznej. Gdy już stworzymy swój profil okaże się, że do wyboru mamy aż 3 różne kampanie!!! Każda z nich to szereg misji związanych z wydarzeniami w Stalingradzie, Centralnej Europie oraz Normandii. To kapitalne rozwiązanie będzie z pewnością bardzo wielkim ułatwieniem dla wielu graczy. Teraz gdy zatniemy się na jednej misji nie będziemy zmuszeni do katowanie jej w nieskończoność w narastającym stresie, by móc grać dalej. W każdej chwili można przenieść się na front jednej z dwóch pozostałych kampanii. A trzeba przyznać, że "Kierunek Berlin" do łatwych i prostych gier naprawdę nie należy. W dodatku sami nie możemy ustawić poziomu trudności, który jest już z góry zdefiniowany. Tą sytuację znacznie polepsza fakt istnienia tego, co jakoś do tej pory nie udawało się za dobrze panom z Pyro. Mowa oczywiście o porządnym i rozbudowanym Tutorialu z prawdziwego zdarzenia, który dla nowych graczy będzie błogosławieństwem. A solidny trening przyda się bardzo. Misje w "Commandosie 3" są nie tylko różnorodne, ale także bardzo rozbudowane i złożone. Świetnie oddają charakter wojny, gdzie niczego nie można być pewnym, a w każdej chwili może wydarzyć się









GRY KOMPUTEROWE GRA MIESIĄCA

COMMANDOS 3

KIERUNEK BERLIN



Dzięki ulepszonemu silnikowi graficznemu gra wygląda bardzo ładnie. Plansze są bardzo szczegółowe i dopracowane, a efekty np. wybuchów stoją na najwyższym poziomie.



coś nieprzewidzianego, co zmieni diametralnie obecną sytuację. Pełno tu takich "niespodzianek" (jak na przykład desant spadochroniarzy), które potrafią postawić gracza przed nie lada wyzwaniem. Prócz tego już od pierwszych misji zauważamy, że osiągnięcie celu nie tylko zależy od zdolności naszego logicznego myślenia, ale także od szybkiego i skoordynowanego działania. Za przykład może posłużyć jedno z zadań w Normandii, gdzie trzeba dokonać sabotażu wojsk pancernych nim te opuszczą bazę, by bronić plaży. Gdyby to był "Commandos 1 lub 2" mielibyśmy na to nieograniczoną ilość czasu. Jednak tutaj nikt nie będzie na nas czekał. Po pewnym czasie wojska niemieckie zaczną wyjeżdżać z bazy, co uniemożliwi wykonanie zadania. "Kierunek Berlin" to także zmieniony i bardziej intuicyjny niż poprzednio interfejs, pozwalający w jeszcze prostszy sposób korzystać ze zdolności naszych wojaków. A ci nabyli nowych umiejętności. Z zespołu wypadł kierowca, bo teraz każdy komandos może sam prowadzić pojazd. Po za tym wreszcie pozwolono każdemu z nich używać pistoletu, przez co gra nie będzie w pewnych momentach razić swoją bezsensownością (czy ktoś słyszał kiedyś o zabójcy nie mogącym korzystać z podstawowej broni palnej?). Innowacje nie ominęły oczywiście i grafiki. Zmodyfikowany engine pozwolił twórcom przedstawić wszystkie lokacje z jeszcze większą dokładnością, podobnie jak wnętrza pomieszczeń, które są obecnie renderowane w 3D. Świetnie dopracowane są wszelkiego rodzaju wybuchy oraz zniszczenia. Wspaniałym przykładem jest nalot bombowy Niemców na Stalingrad, który wygląda imponująco i przybiera rozmiary wielkiego widowiska. Poprawiono także sztuczną inteligencję wrogów. Jeżeli będziemy chcieli przebiec w zbyt małej odległości od jakiegoś wartownika, to ten na pewno nas usłyszy. Niestety zdarzają się także pewne wpadki, jak wtedy, gdy żołnierze nie reagują na odgłosy strzałów dochodzące z pokoju obok. Wizerunek całości uzupełnia nastrojowa, dobrze dobrana muzyka umilająca rozgrywkę.





Warto chyba powiedzieć parę słów o inwencji twórców. W grze znajdują się liczne znane miejsca. Pojedynek z niemieckim snajperem w Stalingradzie znamy doskonale z filmu "Wróg u Bram". A wykonując kampanię w Normandii oczywiście nie obędzie się bez odwiedzenia słynnej plaży Omaha, którą pokazano w "Szeregowcu Ryanie". Na sam koniec zostawiliśy tryb Multiplayer. Tutaj możemy wykonywać misje znane z kampanii współpracując z innymi osobami, lub wybrać tryb "Commandos Vs Commandos" polegający na rywalizacji dwóch grup specjalnych, które muszą uprzedzić przeciwnika w wykonaniu określonego zadania. Innym równie ciekawym zajęciem może być walka bez udziału Niemców. W takim przypadku dostajemy określoną ilość punktów, za które rekrutujemy do naszej armii żołnierzy specjalizujących się w różnych profesjach. Naszym zdaniem tryb wieloosobowy ma ogromny potencjał i z pewnością niejednemu graczowi dostarczy mnóstwa dobrej zabawy. Cóż więcej możemy powiedzieć? To, że "Kierunek Berlin" to najlepsza częścią serii "Commanos" na pewno wiecie już sami. Ta świetna gra nie tylko nie zawodzi swoich wielbicieli, ale ma także dużą sznnsę i możliwości na zdobycie nowych, licznych fanó v.





Niestety z inteligencją wrogów bywa bardzo różnie, co czasem prowadzi do absurdalnych i groteskowych sytuacji.

PREMIERA	Już jest
CENA	139.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Eidos Interactive
DYSTRYBUCJA PL	Cenega Poland
INTERNET	www.eidosinteractive.com
WYMAGANIA	PIII 700 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB.

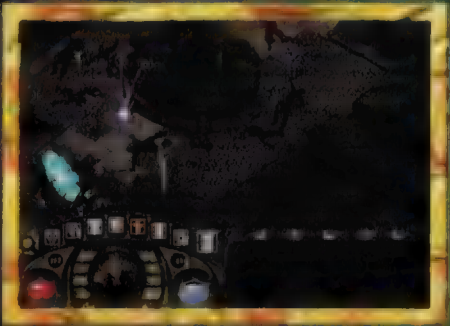
Wiele zmian i innowacji, lepsza oprawa graficzna, świetny tryb multiplayer, po polsku, grywalność i dynamika gry, strasznie wciąga.

Wysoki poziom trudności, czasami IQ przeciwników pozostawia wiele do życzenia.

Jeszcze nigdy tak wiele, nie zależało od tak niewielu. Do dzieła Drogi Graczu, losy II Wojny Światowej znów są w Twoich rękach.

LIONHEART

U schyłku XII wieku Rycerze Zachodu wyruszyli na Trzecią Krucjatę przeciwko armiom Wschodu. Król Ryszard Lwie Serce pokonał wojska Wielkiego Sułtana Saladyna i zajął miasto Akka. Gdy Saladyn nie zapłacił okupu wyznaczonego przez krzyżowców, Ryszard wysłuchał rady jednego ze swoich zaufanych doradców i wysłał na śmierć 3000 więźniów.



Nie wiedział jednak, że doradca ów jest zdrajcą, który podstępem doprowadził do dopełnienia starożytnego rytuału zwanego Rozdarciem. Rozdarcie okazało się kataklizmem, który sprawił iż demony, duchy i potwory zaczęły zalewać falą mroku cały świat.

W obliczu zagrożenia Ryszard i Saladyn połączyli siły i ramię w ramię walczyli by ocalić ludzkość. Po długotrwałej i morderczej walce udało im się zapieczętować wyrwę spowodowaną przez Rozdarcie.

Jednak magia i potwory, które zdążyły rozprzestrzenić się po świecie... W krwi nowo narodzonych zaczęła pulsować magia. Duchy zaś łączyły się z ludźmi, jednych obdarzając mocą, a drugich skazując na zagładę. Miały wieki. Trwa nieustanna walka pomiędzy ciemnością i chaosem, który spowił cały świat. Jest rok 1588."

Tak oto (w skrócie) przedstawia się historia będąca tłem dla długo oczekiwanej gry RPG, zatytułowanej Lionheart: Legacy of the Crusader. Gry, w której miłośnicy gatunku pokładali wielkie nadzieje. W poniższym tekście spróbujemy naświetlić Wam z grubsza z czym właściwie będziemy mieli do czynienia kupując tą grę, opowiemy też o jej największych zaletach i wadach. Można powiedzieć, że Lionheart: Legacy of the Crusader to trochę Baldur'sa i całkiem sporo Fallouta wkomponowanych w zupełnie nowy, nieco bardziej "namacalny" świat.



Grafika, mimo iż w roz. 800x600 wygląda rewelacyjnie!

Fabuła gry, pomimo iż zdecydowanie mieści się w granicach klasycznego fantasy, nie rozgrywa się "poza czasem", gdzieś w świecie czystej wyobraźni, ale w 1588 roku (Anno Domini - rzecz jasna) i to na terenach takich państw jak Hiszpania, Francja, czy Niemcy (choć nie tylko).

Jedynie pewne wydarzenia odbiegają "troszeczkę" od historycznych realiów...

Cóż... Podróżując po tym dziwnym świecie napotkamy całą masę starych znajomych w postaci przeróżnej maści nieumarłych, trolli, goblinów, smoków (etc., etc.), jak i postaci raczej rzadko spotykanych w grach jak Leonardo DaVinci, Joanna d'Arc, Cortez, Kopernik, nie wspominając o pozdrawiającym Szekspirze.



Grę rozpoczniemy oczywiście od stworzenia własnej postaci. Proces ten nie jest tak złożony jak np. w Baldurze, Neverwinter, czy im podobnych, ale gwarantuje stworzenie postaci cechującej się własną, odpowiadającą nam osobowością.

Jak zwykle w takich przypadkach, dla leniwych przewidzianych zostało kilka "gotowców", jednak nie ma to jak stworzenie charakteru "własnoręcznie". Podczas jego kreowania będziemy musieli wybrać jedną z czterech ras, rozdamy punkty dla każdej z 7 głównych statystyk (siła, wytrzymałość, charyzma itp.), cechę specjalną oraz kilka umiejętności głównych.



Nasze ciało będzie domem ducha jednego z produktów Rozdarcia. Dlatego też będziemy mieli za zadanie wybrać jeden z trzech rodzajów. Zależnie od naszej woli może to być Duch Żywiołów, Bestii, lub Duch Demoniczny.

Sposób poruszania się po lokacjach, nieograniczonego obszaru i rozgrywka przypomina gry typu Baldur's Gate. System awansowania postaci (przydzielania punktów statystykom) jest podobny, jeśli nie identyczny jak ten, który znamy z Fallouta.

Wraz z awansowaniem postaci na wyższe poziomy będziemy rozwijali zarówno statystyki główne, jak i każdą z trzech dyscyplin: Walki, Złodziejstwa i Magii. Dyscyplina Walki, podobnie jak Złodziejstwa, składa się z 5 umiejętności (walka bez broni, miecze, broń dystansowa, otwieranie zamków, znajdowanie pułapek i ukrytych drzwi, etc., etc.).

Jeżeli zaś chodzi o magię... Mamy tu trzy szkoły: Magii Boskiej, Umysłu i Plemiennej. Każda z nich dzieli się na kilka dziedzin, a te z kolei na kilka konkretnych czarów.

Co 3 poziomy (w niektórych przypadkach co 4) będziemy wybierać Profity rozwijające nasze zdolności w interesującym nas kierunku.

Mocną stroną są questy, które przyjdzie nam wypełniać podczas rozgrywki w Lionhearta. Liczebnie górować tu będą questy stosunkowo skomplikowane, zadania ciągnące... Mniej szość stanowią te z cyklu "idź do ... , przynieś mi skradziony ... , a sowicie cię wynagrodzę".

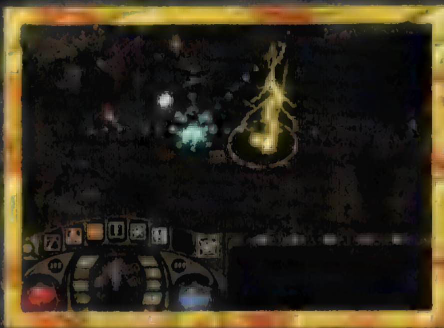
Kolejną zaletą gry jest grafika oraz oprawa dźwiękowa. Warto zaznaczyć, iż polska wersja programu jest tzw. wersją kinową, czyli taką, w której dialogi wypowiadane przez lektorów są zachowane w wersji oryginalnej (angielskiej), a wszelkie teksty pisane są po polsku. Walorem jest również liczba i różnorodność lokacji. Tutaj również punkt dla Lionheart'a.

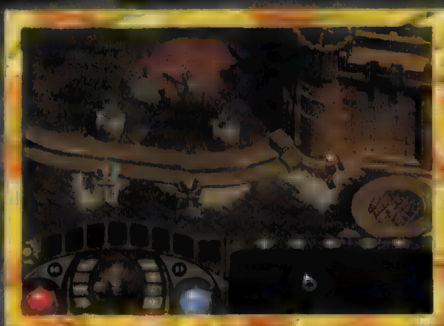
Niektóre lokacje mogą się wydawać rozbudowane aż do przesady, np. krypta czy inne podziemne lochy. Zagłębiasz się coraz dalej: 1-szy poziom podziemi, 2-gi, 3-ci, ukryte wejście, schody, kolejne schody/brama... aż

w końcu się gubisz lub przytłacza cię monotonia krajobrazu i [illegible] nych na skalę przemysłową wrogów.

Znacznie lepiej sprawa wyglądałaby, gdyby np. mapa lokacji umożliwiała zaznaczanie ważnych miejsc (podobnie jak w Baldurze), lub byłaby oznaczona przez autorów programu. Na to niestety liczyć nie możemy.

Szkoda także, iż przedmioty np. w skrzyniach generowane są losowo. Umożliwia to oszukiwanie [illegible] [illegible] wczytywanie [illegible] stanu gry (oczekiwanie na wartościowy przedmiot, lub świetną broń. Oczywiście można myśleć, że robienie tego nie ma sensu, ale po kolejnej przegranej walce z silnym wrogiem na pewno pojawi się pokusa na "otrzymanie" potężnego oręża...







Generalnie sama rozgrywka oraz ciekawa, 'inna' fabuła i masa przemyślanych questów przysłaniają nieco tych kilka mniej lub [illegible] znaczących mankamentów. Sprawia, to że pomimo grze daleko do ideału, to [illegible] dość [illegible] poziom. Uważam, że Lionheart warty jest uwagi i [illegible] kilka godzin dobrej zabawy.

PREMIERA	Już jest
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Interplay
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	http://lionheart.cdprojekt.com/
WYMAGANIA	PIII 700 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 8 MB

Ciekawy, oryginalny świat; ilość lokacji; questy; oprawa audio-wideo;

Generowane losowo przedmioty; brak jakichkolwiek oznaczeń na mapach obszarów

Pomimo kilku dość uciążliwych wpadek, gra warta uwagi







Choć dużo się tu dzieje, gra często jest nudna i monotonna.



YAGER

Pewnie myślicie Drodzy Czytelnicy, że dla kogoś kto lubi gry komputerowe nie ma lepszej pracy niż stanowisko recenzenta w piśmie traktującym o tej tematyce. W końcu dostajemy gry za darmo, gramy w nie i jeszcze w dodatku nam za to płacą. Po prostu żyć nie umierać. Jesteście w wielkim błędzie. Jest kilka powodów, choć my powiemy tu tylko o jednym z nich. Mianowicie chodzi o poziom gier. Jeżeli tytuł jest dobry, wiadomo, gra się z przyjemnością. Jeżeli mamy do czynienia z wielkim gniotem, to też nie narzekamy, bo zabawa polega wtedy na wyszukiwaniu absurdów i błędów gry, by móc ją potem obsmarować. Jednak najgorzej jest średniaków, będących najgorszymi tytułami do recenzji. Gra niby nie jest zła, ale trudno też ją nazwać dobrą. Człowiek gra wtedy tylko i wyłącznie bo musi, męczy się strasznie, a nawet przeżywa katusze. Poniższy tekst to dramatyczny zapis jednej z takich walk, jakie my recenzenci musimy toczyć z takimi niezbyt ciekawymi produktami.

"Yager" to gra akcji z elementami strzelanka, w której przyjdzie nam zasiąść za sterami futurystycznego, super nowoczesnego myśliwca. Czas akcji, to nieokreślona przyszłość, miejsce to jakaś zabłąkana w kosmosie planeta. Główny wątek (czyli fabuła)? Jakaś standardowa i maksymalnie liniowa bajeczka o tych złych knujących podstępne plany, by jak najbardziej dokuczyć tym dobrym i bezbronnym. Główny bohater? Ty Drogi Graczu jako niezły pilot, na barkach którego spoczywa odpowiedzialność za losy tych wszystkich dobrych i niewinnych. Tak w skrócie można powiedzieć co oferuje nam przedstawiona tu historia. Ale jak wiadomo fabuła w takich grach nie jest najważniejsza. Liczy się przede wszystkim akcja. Niestety z tą w "Yagerze" bywa różnie i nie zawsze dobrze. Pierwsza sprawa dotyczy misji. Niby są zróżnicowane, ale mimo to i tak zbyt często wieje nudą. Po za tym wahania poziomu trudności też nie są zaletą gry. Wszystko zależy tu od ilości przeciwników, którzy inteligencją nie grzeszą. W przypadku małej liczby oponentów jest nudno, przy większej bywa tu ciężko. A życia nie ułatwia fakt, że czasem nasz myśliwiec łamie wszelkie możliwe prawa fizyki (notabene według dystrybutora ten element stoi w grze na bardzo wysokim poziomie). Grafika mogąca być atutem "Yagera" jest całkiem dobra. Tyle, że wciąż rażą nas wielkie rozbieżności. Dzieje się tak na przykład gdy oglądamy naprawdę dopracowane i ładnie wyglądające efekty falującej wody, na tle płaskiego i bijącego po oczach swoją sztucznością nieba. Albo co z tego, że z góry duże połacie terenu wyglądają imponująco, jeśli czar mija wraz z naszym zbliżaniem się do ziemi? Gry nie ratuje możliwość sterowania kilkoma różnymi statkami oraz kilkanaście różnorodnych typów broni. Nie ma co się oszukiwać. "Yager" może i ma zadatki na dobrą grę, ale taką definitywnie nie jest. Zbyt dużo elementów pozostawia zbyt wiele do życzenia. To zwykły szaraczek, który pewnie przejdzie niezauważony, a za miesiąc lub dwa nikt o nim nie będzie pamiętał. Niestety, taka jest brutalna rzeczywistość. Wszystkim zawiedzionym, lubiącym tego typu gry śmiało możemy polecić "Crimson Skies". W końcu granie ma być przyjemnością, a nie obowiązkiem.



Ładna (momentami nawet bardzo) grafika, dopracowane modele pojazdów, czy niektóre efekty pogodowe robią naprawdę dobre wrażenie.

PREMIERA	Już jest
CENA	99.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Angielska
WYDAWCA	THQ
DYSTRYBUCJA PL	LEM
INTERNET	www.yager-game.com
WYMAGANIA	PIII 900 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, czytnik DVD.

Plusy: Niezła grafika, fajnie wyglądające futurystyczne pojazdy.

Minusy: Nudna, liniowa, nie wciąga, niedopracowana.

Jeżeli nie macie pomysłu na spożytkowanie wolnego czasu i lubicie się męczyć, to "Yager" będzie dla Was idealną pozycją.

Ocena: 3/6

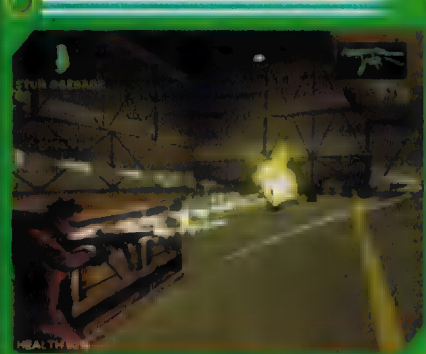
ENTER THE MATRIX











Jako że jesteśmy świeżo po seansie Matrix Reaktywacja, więc możemy przyjrzeć się dokładnie, co nam oferuje jedyna jak na razie gra ze świata Matrix. Według zapewnień autorów jest ona uzupełnieniem fabuły filmów, a na potwierdzenie tych słów chwalą się ponad godzinnymi wstawkami filmowymi wysokiej jakości. Czy Enter The Matrix jest pozycją wartą uwagi, czy tylko wyciąganiem kasy od graczy zafascynowanych trylogią braci Wachowskich?

Fabuła jest związana z filmową, ale dzieje się jakby obok niej. Wydarzenia w niej przedstawione są jednak dość chaotyczne i czasami trochę na siłę ciągnące akcję do przodu. Co więcej, nie mamy co liczyć na to, że wcielimy się na czas gry w "skórze" Neo, Trinity czy Morfeusza, bowiem w ETM wcielamy się w jedną z dwóch drugoplanowych postaci - Ghosta i Niobe. Już w tym momencie gra sporo straciła na atrakcyjności. Kiedy dołożymy do tego fakt, że fabuła dla obu postaci jest podobna (nie taka sama, ale podobna), to okazuje się, że gra Shiny ma nam do zaoferowania raptem kilka godzin zabawy. Nie narzekalibyśmy, gdyby była to jeszcze porządna zabawa, ale prawda jest taka, że Enter The Matrix jest przyjemna tylko przez godzinę, po czym staje się monotonna i frustrująca. Przede wszystkim dlatego, że cała akcja polega praktycznie tylko i wyłącznie na "klepaniu" i strzelaniu do przeciwników. Pół biedy, gdyby była ona emocjonująca i nie pozwalała oderwać się od ekranu przez wiele godzin. Nic z tego - akcja jest zabawna i zaskakująca przez pół godziny, a potem każdego znuży się długie pokonywanie hord przeciwników, z którymi walczymy w ten sam sposób. Nie wspominając już nawet o tym, że system walki także momentami jest skopany - postać automatycznie namierzowuje się na najbliższego przeciwnika, czasami nawet wtedy, gdy jest już martwy... Niewiele pomaga opcja Focus, czyli zwolnienie czasu, która może wygląda ładnie i efektownie, ale także nie jest żadną rewelacją. Fabuła dwa razy odchodzi od schematu walk i pozwala nam polatać statkiem poduszkowcem w tunelach prawdziwego świata i pojeździć samochodem w Matrix'ie. Po raz kolejny jednak autorzy nie stanęli na wysokości zadania, bo wykonanie obu tych elementów pozostawia dużo do życzenia (słabe sterowanie, głupota i brak umiejetności ze strony komputera i po raz kolejnych nuda to główne przywary tych etapów).

W kwestii oprawy audio-wizualnej także nie wszystko jest dopracowane - nie można się przyczepić do podkładu dźwiękowego, ale już grafika niczym nie zachwyca. Postacie animowane są całkiem ładnie, ale wrażenie, że ślizgają się po podłodze jest wszechobecne. Co więcej, większość plansz, jakie zwiedzimy po drodze świeci pustkami i pozbawiona jest ciekawych elementów otoczenia. W zasadzie jedynym plusem jest to, że taka nieskomplikowana grafika nie wymaga potężnego sprzętu do komfortowej gry. To jednak za mało, żeby znacznie podwyższyć ocenę ETM. Kiedy dodamy do tego przeciętne sterowanie (część elementów pasuje jak ulał, ale niektóre czynności nie są proste i łatwe do wykonania, a co za tym idzie stają się nieprzydatne w ferworze walki), to nie można oprzeć się wrażeniu, że Enter The Matrix jest grą zrobioną tylko po to, żeby wyciągnąć jeszcze więcej pieniędzy od fanów filmu, którzy kupią wszystko, co ma Matrix w nazwie. Trochę to smutne, bo niewielkim nakładem wysiłku i kosztów można było osiągnąć znacznie lepszy efekt końcowy. Nie twierdzimy, że opisywana pozycja jest zła i ma kilka miłych smaczków, ale to typowy przeciętniak, w dodatku krótki i za średnio atrakcyjną cenę - naszym zdaniem lepiej kupić płytę z filmem na DVD (Matrix Reaktywacja kosztuje ok. 85 zł) plus bilet na Rewolucje za 15, niż tę grę za sumę obu poprzednich wydatków.

Efekty zwolnionego czasu wyglądają ładnie na screenach, ale podczas gry nie starczy czasu ich podziwiać.

PREMIERA	Już jest
CENA	99,90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska, kinowa
WYDAWCA	Atari
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.enterthematrixgame.com
WYMAGANIA	PIII 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

Małe wymagania sprzętowe, opcja Focus, lekko zmieniona fabuła postaci.

Krótki czas gry, błędy w systemie walki, średnia grafika, niewielki związek z trylogią filmową.

Średnia gra bazująca na sukcesie filmu, ale nie dorównująca mu grywalnością i jakością wykonania.



P·R·Z·Y·J·A·C·I·E·L·E™
Najzabawniejszy serial ostatnich lat obsypany wieloma nagrodami
Twoi dobrzy P·R·Z·Y·J·A·C·I·E·L·E
rozbawią cię do łez
w nowych odcinkach serialu!
Już od 14 listopada na DVD (sezon 6,7,8)
W dobrych sklepach i wypożyczalniach
www.whv.pl www.dvdforum.pl
VIVA!
URODA
FILM
wp.pl
Radio ZET

DISCIPLES II
POWRÓT GALLEANA

Na początku Grudnia ukazał się długo oczekiwany, stworzony przez firmę Strategy First dodatek do znakomitej, turowej gry strategicznej zatytułowanej Disciples II.

Powrót Galleana, bo o nim właśnie mowa, jest właściwie pakietem dwóch poprzednich, ale uzupełniających się wzajemnie 'expansion pack'ów'. W jego skład wchodzą Servants of the Dark oraz Guardians of the Light.

Pierwszy z nich oferuje możliwość poprowadzenia rozgrywki dwoma rasami stojącymi po stronie Ciemności (Undead Hordes i Legions of the Damned), drugi natomiast eksploruje dwie rasy należące do strony Światła (Empire oraz Mountain Clans).

Oba te tytuły (po 2 CD każdy) instalują się do jednego katalogu tworząc w ten sposób całość, czyli jeden samodzielny (taki, który by działał nie potrzebuje podstawowej wersji gry) dodatek do Disciples II.

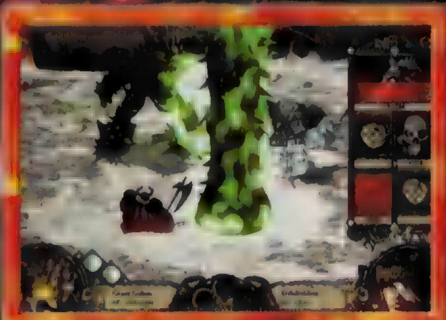
Powrót Galleana poza możliwością zmiany rozdzielczości (nawet do 1024x768) nie wprowadza większych zmian na polu oprawy graficznej czy też interfejsu gry. Oferuje natomiast szesnaście scenariuszy (map), w tym dziesięć zupełnie nowych, dwie mini-kampanie dla wysokopoziomowych bohaterów, a także kampanię z podstawowej edycji Disciples II. Znajdziemy tu również trzy nowe, specjalne postacie, oraz nowe tła dla ekranów walk i miast.

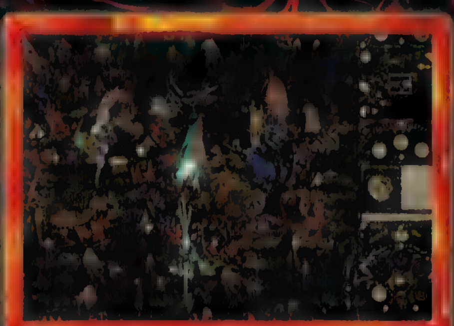


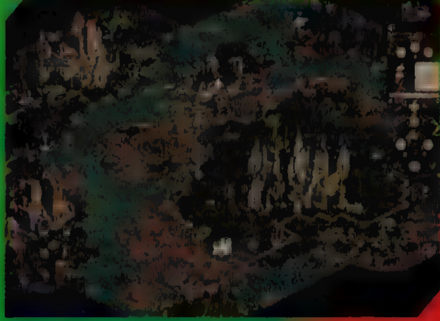
Jedną z mocnych stron Disciples II była jej ścieżka dźwiękowa. Nastrojowa muzyka sącząca się z głośników wyśmienicie podkreślała fantastyczny klimat rozgrywki oferując 'dopasowane' do konkretnej rasy, doskonale skomponowane utwory muzyczne.

Powrót Galleana daje nam okazję do nacieszenia naszych zmysłów słuchu czteroma nowiutkimi, równie dobrymi utworami. Podobnie jak w przypadku oryginalnej wersji Disciples II, rozgrywka w Powrót Galleana, zarówno jeśli chodzi o mini-kampanie jak i świetnie skonstruowane scenariusze cieszy się niezwykle wysoką grywalnością.

Niezależnie od tego, czy przed monitorem zasiądziemy samotnie, czy też z przyjacielem (pamiętajcie bowiem, że gra poza możliwością gry po sieci oferuje tryb Hot Seat, umożliwiający grę w dwie osoby na jednym komputerze) Disciples II: Powrót Galleana gwarantuje nam sporo naprawdę przedniej zabawy. Z drugiej zaś strony szkoda, że producenci dołożyli jedynie dziesięć pojedynczych scenariuszy, nie mówiąc o braku nowej, dużej Sagi zastąpionej zaledwie dwoma mini-kampaniami. Cóż, tym dla których Powrót Galleana oferuje zbyt mało pozostaje możliwość stworzenia własnej mapy, a nawet całej kampanii w ulepszonym i rozbudowanym edytorze.







Ustawienie wysokiej rozdzielczości wpływa korzystnie na wygląd pola akcji...

...jednak nie można tego powiedzieć o ekranie walki, czy mieście (spooore marginesy).



PREMIERA .... Już jest
CENA .... 29.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA .... Polska
WYDAWCA .... Strategy First
DYSTRYBUCJA PL .... CD projekt
INTERNET www.disciples2.com
WYMAGANIA .... PII 233 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 8 MB.

Niskie wymagania sprzętowe; (z urzędu) zawiera podstawową wersję świetnej gry; świeżutkie, nastrojowe utwory muzyczne.

Tylko 10 zupełnie nowych map; brak nowej, dużej Sagi.

Powrót Galleana jako rozszerzenie Disciples II napewno ucieszy wszystkich fanów tej gry. Szkoda jednak, że nie może zaoferować więcej niż 10 nowych plansz, czy choćby kampanii z prawdziwego zdarzenia.

KONKURS

z okazji premiery na DVD i VHS filmu

BIONICLE

MASKA ŚWIATŁA

THE MOVIE

PYTANIE

Co oznacza słowo LEGO?

DO WYGRANIA

3 x DVD „Bionicle: Maska Światła",
3 x VHS „Bionicle: Maska Światła"
+ gadgety.



Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres:
GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.

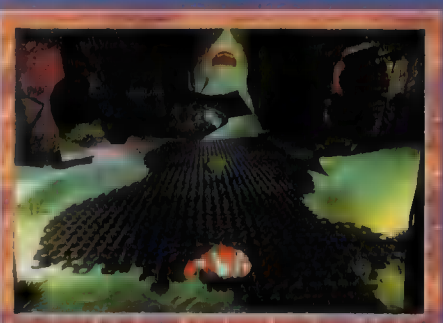


Istnieją takie firmy, które znane są ludziom ■ całym świecie. Do takich globalnych produktów, sprzedających się dobrze niezależnie od miejsca należy na pewno Coca-Cola oraz McDonald's. Sądzimy, że w tym szeregu spokojnie znajdzie się też miejsce dla Disney'a, który już od kilku dziesięcioleci wychowuje kolejne pokolenia małych dzieci na swoich animowanych filmach. Oczywiście wraz z rozwojem komputerowej rozrywki wytwórnia weszła także i ■ ten rynek. Teraz regularnie co jakiś czas mali gracze dostają od Disneya kolejne produkty, w których mogą kierować losami swoich ulubionych filmowych bohaterów.

GDZIE JEST NEMO



Bardzo ładna grafika i przesympatyczni bohaterowie są wielkim atutem tego tytułu.



"Gdzie jest Nemo..." to gra przygodowa przeznaczona dla dzieci od lat 5 wzwyż. Oczywiście także oparta na filmie. Niestety nie możemy powiedzieć na ten temat nic więcej, bo kreskówki jeszcze nie widzieliśmy, ale ponoć gra jest wierna w stosunku do swojego kinowego pierwowzoru.

Mały, ale bardzo dzielny i ciekawy świata Nemo, został pewnego razu złapany przez płetwonurka. I tak ■ wielkiego, bezkresnego oceanu, gdzie był wolny, trafił do małego i ciasnego akwarium. Na ratunek biednemu Nemo wyrusza jego ojciec. I tu pojawia się pierwsza miła niespodzianka. Gracz będzie wcielał się nie tylko w tytułowego bohatera, ale także w jego tatę, a akcja będzie rozwijać się równolegle. W każdej chwili mamy możliwość przełączania się pomiędzy głównymi bohaterami. Jednak obie linie fabularne są od siebie zależne. Dlatego czasem, gdy jedną rybką wykonamy już wszystkie zadania, będziemy zmuszeni do zmiany postaci.

Dzięki takiemu rozwiązaniu gra jest bardziej różnorodna, ciekawsza i co najważniejsze mniej zniechęcająca (dotyczy to oczywiście tylko najmniejszych graczy bo starsi nie natrafią tu na żadne trudności). W ten sposób jeżeli dziecko nie radzi sobie ■ czymś i utknie w miejscu, to zawsze może grać dalej drugim bohaterem. Kolejny atut Disneyowskiego produktu to na pewno grafika.. Dopracowane animowane tła cieszą oczy swoim wyglądem, tak samo jak świetnie i szczegółowo wymodelowane różnorodne gatunki ryb. Ogólnie mówiąc wszystko co widzimy jest bardzo ładne, bardzo kolorowe i bardzo sympatyczne, do tego stopnia, że wprawia gracza w dobry nastrój. A wszystko to przy bardzo małych wymaganiach sprzętowych. By w pełni cieszyć się grą starczy spokojnie karta graficzna nawet sprzed 4 lat! Równie dobrze została dobrana muzyka, a sączące się z głośników melodie umilają zabawę, lub w pewnych momentach potęgują napięcie. Oczywiście to nie wszystko. W grze znajduje się wiele akcentów humorystycznych, a większość plansz jest w dużym stopniu interaktywna. Klikając na odpowiednich obiektach możemy na przykład pograć sobie na wodnych roślinach jak na harfie, albo porysować na kamieniu jakieś śmieszne rysuneczki.



Nemo ■ ojcem, czyli wszystko dobre, co się dobrze kończy. Szkoda tylko, że nasza przygoda trwała tak krótko.

Ponieważ Nemo i jego rodzić przeżyją wiele licznych przygód, będziemy mieli okazję do pogrania w kilkanaście zręcznościowych mini gierek. A dzięki opcji powtórek można w dowolnej chwili przerwać przygodę i odprężyć się bijąc rekord w jednej z tych mini zabaw. W sumie musimy powiedzieć, że "Gdzie jest Nemo..." to dobrze wykonana i całkiem fajna gra



dla dzieci. Szkoda tylko, że jest ona taka krótka i banalna. Trochę starsi gracze (powyżej 10 roku życia) nie nacieszą się nią za wiele. Dlatego po przekroczeniu tego progu wiekowego stanowczo odradzamy.

PREMIERA	Już jest
CENA	79.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Disney Interactive
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.cdprojekt.info
WYMAGANIA	PII 266 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB

Całkowicie po polsku, nie zawiera przemocy, urzekająca oprawa graficzna, bardzo małe wymagania sprzętowe.

Zbyt krótka, za prosta.

Disney to naprawdę solidna firma i takie też są jej produkcje.



R/C MICROSIZERS
Najmniejsze, w pełni zdalnie sterowane samochodziki na świecie!
Możliwość tuningu w szerokim zakresie!
Przekładnie
Alufelgi
Alpine 4 Hole
BBS 4
TSR Silverstar
Silniki
Karoserie
Zawieszenia
Ogumienie
Bogata kolekcja modeli aut!
WKRÓTCE PIERWSZE MISTRZOSTWA POLSKI!!!

SCOOBY-DOO!

PIRAMIDALNA ZAGADKA



Iz pewnością by mi się udało, gdyby nie te wścibskie dzieciaki... Właśnie takie słowa padają zazwyczaj w zakończeniu każdego animowanego odcinka przygód Scooby-Doo. Dobro oczywiście tryumfuje, a zdemaskowany i niecny przestępca przebierający się za ducha trafia do więzienia. Tak było przez szereg lat w telewizyjnych kreskówkach, a od jakiegoś czasu tak samo dzieje się na ekranach naszych komputerów.



Postaci Scoobyego nie trzeba chyba przedstawiać żadnemu dziecku. Któż nie słyszał o przesympatycznym i wyjątkowo tchórzliwym psie, co rusz wpadającym w jakieś [illegible]? Biedny Scooby wraz z grupą swoich przyjaciół non stop wplątuje się w jakieś tajemnicze intrygi, co zmusza go do obcowania z najróżniejszej maści duchami, upiorami, kosmitami, potworami, wampirami itd., itd. Ta lista jest naprawdę wyjątkowo długa i w zasadzie nie ma końca. Patrząc na nią, aż dziw bierze, że Scooby nie nabawił się jeszcze choroby nerwowej. Jednak to tylko pozory. Nasi dzielni [illegible] zawsze odkrywają kulisy takich nadzwyczajnych wydarzeń. Za każdym razem stoi za nimi jakiś zły człowiek próbujący dorobić się w nieuczciwy sposób wielkiej fortuny. Czy tak samo będzie i tym razem??? Choć odpowiedź na to pytanie i tak wszyscy znamy z góry, poniżej podajemy kilka ważnych informacji o najnowszej grze ze Scooby-Doo.

Tu już trzecia i na pewno [illegible] w tym roku premiera będzie miała jeszcze kolejną grę, nie ostatnia odsłona jego komputerowych przygód. Tym razem wraz z załogą "Tajemniczej Maszyny" [illegible] do odległego Egiptu, słynącego ze swoich monumentalnych piramid. Egipcjanie wierzyli, że po śmierci człowiek prowadzi drugie życie, w którym będzie potrzebował wszystkich rzeczy jakich używał na ziemi. Dlatego faraonowie byli chowani wraz ze swoimi niewyobrażalnymi skarbami. W tych okolicznościach pojawienie się w jednej z piramid mumii straszącej turystów nie powinno nikogo dziwić. Dodatkowo gdzieś zniknęła Thelma, kuzynka Welmy. Tak więc Scooby i jego przyjaciele mają kolejną tajemnicę do rozwiązania.

"Piramidalna Zagadka" różni się trochę od swoich dwóch poprzedniczek. Przede wszystkim autorzy położyli tu duży nacisk na walor edukacyjny produktu. Poruszanie się w okolicach piramidy staje się dobrym pretekstem, by wytłumaczyć najmłodszym graczom czym jest [illegible] sfinks, albo dlaczego budowano tak [illegible] piramidy. Te króciutkie informacje wplecione w grę, dzięki czemu dziecko bawiąc uczy się, za śmiało można nazwać łączeniem przyjemnego z pożytecznym. Następną zauważalną rzeczą [illegible] oprawy graficznej. Nie są to z pewnością jakieś wielkie zmiany, jednak gołym okiem widać, że każda następna gra ma ciut lepszą grafikę niż swoja poprzedniczka. Poza tym jak zawsze [illegible] na dużą dawkę [illegible] humoru sytuacyjnego, którego na pewno tutaj nie brakuje. Niestety gra ma pewien mankament. Wydaje się być najkrótszą z całej serii. Nasi redakcyjni [illegible] w tej dziedzinie zwani inaczej młodszym [illegible] byli bardzo zawiedzeni z tego powodu, ale nie ma się co dziwić, skoro grę można śmiało ukończyć w mniej niż dwie godziny. Dlatego z czystym sumieniem możemy polecić ten tytuł tylko najmłodszym graczom do 10, góra 12 roku życia.





PREMIERA	Już jest
CENA	69.90 zł
WERSJA JĘZYKOWA	Polska
WYDAWCA	Broderbund
DYSTRYBUCJA PL	CD Projekt
INTERNET	www.cdprojekt.info
WYMAGANIA	P 166 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 8 MB.

Możliwość obcowania ze Scoobym, po polsku, zawiera elementy dydaktyczne, śmieszne, wymagania sprzętowe.

Zdecydowanie za krótka, tylko dla małych graczy, reszta nie znajdzie tu nic ciekawego.

Szkoda, że gry ze Scoobym przeznaczone są tylko dla najmłodszych jego fanów. Czy nikt nie myśli o jego starszych wielbicielach?

★★★☆☆☆



Najnowsza gra ze Scoobym nie tylko bawi, ale [illegible] uczy.



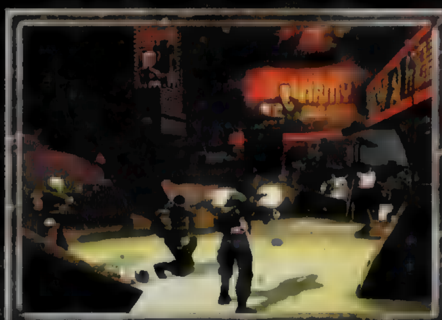
Niestety zabawa z naszą grupką detektywów jest bardzo krótka i stanowczo za szybko się kończy.

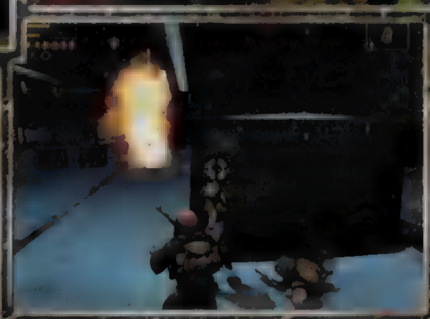

SPECJALNE ROZSZERZONE WYDANIE DVD
WZNIEŚ SIĘ PONAD GRANICĘ PRZYGODY
DWIE WIEŻE
TWO TOWERS
SPECJALNE ROZSZERZONE 4-PŁYTOWE WYDANIE DVD
- dodatkowe 42 minuty rozszerzonych lub całkowicie nowych scen
- 2 płyty wypełnione dodatkami specjalnymi
LIMITOWANE WYDANIE KOLEKCJONERSKIE
- Specjalne Rozszerzone 4-płytowe Wydanie DVD
- figurka Golluma
- 5-ta płyta bonusowa
Film w polskiej wersji lektorskiej (Dolby Digital 5.1 EX) oraz w wersji angielskiej z polskimi napisami (DTS 6.1 ES).
OD 18 LISTOPADA NA DVD W DOBRYCH SKLEPACH I WYPOŻYCZALNIACH.
www.lordoftherings.net
www.newline.com
www.whv.pl
The Lord of the Rings, The Two Towers, and the names of the characters, events, items and places therein, are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises ... All Rights Reserved.
Distributed by Warner Home Video Inc.
Partnerzy medialni:
CLASSIC
wprost
wp.pl
Radio ZET

FREEDOM FIGHTERS

W dobie sequeli i remakeów naprawdę ciężko jest znaleźć grę, która opiera się na nowatorskim i ciekawym pomyśle. Nawet jeśli już taką znajdziemy, często się zdarza, że brakuje jej sporo w kwestii wykonania i wprowadzenia dobrych pomysłów w życie. Byliśmy mocno zaskoczeni, kiedy zabraliśmy się za testowanie Freedom Fighters od Io Interactive. Przede wszystkim dlatego, że oprócz ciekawego pomysłu na fabułę [illegible] z drugiej strony [illegible], grywalność i oprawa stoją na wysokim poziomie, a gra naprawdę świetnie wprowadza w życie wszystkie zamierzenia autorów.

Fabuła, jak już wspomnieliśmy, jest banalna - Rosjanie atakują USA, a Ty stajesz na czele ruchu oporu, aby wypędzić okupanta. Siła tej pozycji tkwi jednak nie w samej opowieści, ale w sposobie jej prowadzenia i różnych zadaniach, jakie na nas czekają. Zaczynamy bowiem w jednym z budynków, gdzie ratujemy z opresji zwykłych mieszkańców, a potem musimy dotrzeć do kanałów. Tam przez jakiś czas będziemy mieli bazę, z której wyruszać będziemy na miasto w celu wykonania misji. Stopniowo będziemy zdobywali kolejne strategiczne miejsca, a co za tym idzie zyskamy [illegible] ludzi, więcej uzbrojenia i krok po kroku przybliżymy się do wypędzenia Rosjan z Nowego Yorku. Poszczególne zadania są jednak tak skonstruowane, że nie idziemy ślepo od jednego miejsca do drugiego, ale od razu dostajemy do "zwiedzania" większy obszar z kilkoma misjami. Od nas zależy, w jakiej kolejności je wykonamy. Dobrym przykładem na zilustrowanie tej ciekawej zależności jest jedna z ostatnich misji, gdzie musimy odbić naszą współpracowniczkę i jedną z liderek ruchu oporu. Możemy spróbować od razu rzucić się na ratunek, ale zadanie to będzie niezwykle trudne z kilku powodów: mniejszej liczby żołnierzy, jakich będziemy mogli wziąć ze sobą, ochrony [illegible] ci [illegible] z wieloma wojskami przylatujących co chwila, jak również śmigłowców bojowych ostrzeliwujących wszystko w swoim zasięgu. Możemy jednak wykonać kilka pod-misji, aby wyeliminować oba śmigłowce, a przy okazji zebrać większą armię ochotników, przez co ostatnie zadanie będzie znacznie łatwiejsze. Ciekawy jest też sposób zdobywania nowych wojaków - co jakiś czas napotykamy na różnych mieszkańców NY (zarówno cywilów, jak i żołnierzy), których musimy wyleczyć, w zamian za co otrzymamy trochę punktów charyzmy. Gdy zapełnimy pasek ([illegible] przy pasku energii) zyskujemy kolejny poziom, a co za tym idzie możemy zwerbować o jednego pomocnika więcej. Ważny jest przy tym fakt, że nie są oni bezmyślnymi osłami pchającymi się w najgorszą jatkę - Ty wydajesz im rozkazy (pojedynczo lub całemu oddziałowi) i Ty decydujesz, co i kiedy mają robić. Początkowe misje są całkiem proste w pojedynkę, ale późniejsze zadania są bardzo ciężkie do wykonania dla jednego człowieka, dlatego pomoc w postaci żołnierzy bardzo się przydaje. Gra ma jeszcze jedną zaletę - poszczególne misje także można wykonać na kilka sposobów - nie ma sztywnych ograniczeń ze strony autorów, że masz coś zrobić tak, a nie inaczej. Ty sam decydujesz o swoich poczynaniach!

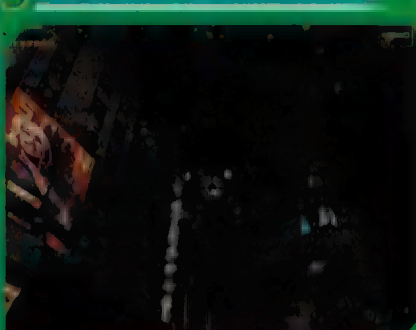






Ponieważ engine gry bazuje na "silniku" Hitmana 2 z drobnymi poprawkami, więc grafika wygląda przyzwoicie i jest naprawdę szybka. Wygląd miasta dopracowano w najdrobniejszych szczegółach, nie zapominając o porządnym wyglądzie wnętrz budynków. Także sterowanie rozwiązano bardzo mądrze, wykorzystując najmniejszą liczbę przycisków, ale jednocześnie pozostawiając graczowi dużą swobodę w sterowaniu postacią i wydawaniu rozkazów.

Wydaje się, że FF jest pozycją, do której trudno się przyczepić. Faktycznie tak jest, [illegible] z pewnością gra jest odrobinę za krótka - po zapoznaniu się z zasadami da się ją ukończyć w dwa wieczory. To trochę mało, dlatego czuliśmy pewien niedosyt. Poza tym jednak gra jest naprawdę świetna i polecamy ją każdemu, kto lubi strzelaniny z odrobiną kombinowania.



Efekty pogodowe są urzekające, a animacja nie zwalnia ani na moment.

PREMIERA .... Już jest
CENA .... 139 zł
WERSJA JĘZYKOWA .... Angielska
WYDAWCA .... EA Games
DYSTRYBUCJA PL .... EA Polska
INTERNET .... www.eagames.com
WYMAGANIA .... PIII 733 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB.

Swoboda wykonywania misji, werbowanie oddziału, grafika i animacja, klimat.

Krótki czas gry.

Bardzo dobre połączenie strzelaniny TPP ze strategią i grą taktyczną. Wciągająca i nieprzewidywalna.


MORGAN FREEMAN
THOMAS JANE
JASON LEE
DAMIAN LEWIS
TIMOTHY OLYPHANT
TOM SIZEMORE
DONNIE WAHLBERG
FILM LAWRENCE'A KASDANA
ŁOWCA SNÓW
NA PODSTAWIE KSIĄŻKI STEPHENA KINGA
UCZEŃ SZATANA
KRAINA WIECZNEGO SZCZĘŚCIA
CZERWONA RÓŻA
LŚNIENIE
LUNATYCY
NIE OPRZESZ SIĘ SILE STRACHU!
ZOBACZ INNE FILMY MISTRZA HORRORU.
ZŁO CZAI SIĘ WSZĘDZIE
ZŁO CZAI SIĘ NA DVD I WIDEO!
TYLKO W DOBRYCH SKLEPACH I WYPOŻYCZALNIACH
© 2003 Columbia TriStar Home Entertainment. All Rights Reserved.
© 2003 Village Roadshow Films (BVI) Limited. All Rights Reserved.
Dreamcatcher, Package Design & Supplementary Material © 2003 Warner Bros. Entertainment Inc.
Dystrybucja w Polsce Warner Bros. Poland Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.
PARTNERZY MEDIALNI:
cinema
FILM WEB
Radio ZET



MOŻESZ ZAMÓWIĆ!

GRY KOMPUTEROWE 10-11/2002 EDYCJA DVD! DO PISMA DOŁĄCZONA JEST PŁYTA O POJEMNOŚCI 4,4 GB Z NIEWIARYGODNIE DUŻYM ZBIOREM KAMPANI, MAP, SCENARIUSZY, DODATKÓW DO GIER, PROGRAMÓW NARZĘDZIOWYCH, DRIVERÓW, PATCHY, DEM I GIER. PEŁNA GRA: MDK
(koszt pisma wynosi 12 zł + 2 zł przesyłki).

GRY KOMPUTEROWE 01/2003 EDYCJA DVD! DO PISMA DOŁĄCZONA JEST PŁYTA O POJEMNOŚCI 4,4 GB Z NIEWIARYGODNIE DUŻYM ZBIOREM KAMPANI, MAP, SCENARIUSZY, DODATKÓW DO GIER, PROGRAMÓW NARZĘDZIOWYCH, DRIVERÓW, PATCHY, DEM I GIER. DWIE PEŁNE GRY: THE RAGE, SLAMTILT RESURRECTION - STÓŁ DEMON.
(koszt pisma wynosi 12 zł + 2 zł przesyłki).



POPRZEDNIE NUMERY

Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry po polsku!

JAK ZAMAWIAĆ

Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zaadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać który numer został wybrany np. GK 2-3/02. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:

1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł
(redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy
(redakcja ponosi koszty wysyłki)

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie.
Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

PRENUMERATA
- Oficjany Poradnik GRATIS!

Prenumeratę możemy zamówić od dowolnego numeru. Koszt rocznej prenumeraty (12 kolejnych numerów z płytami CD) wynosi 96 zł, a każdy zamawiający otrzyma gratis jeden z naszych PORADNIKÓW: "Baldur's Gate II, "Black & White".
Należność za prenumeratę można opłacić zwykłym przekazem pocztowym bezpośrednio na adres redakcji: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6 (na odwrocie blankietu pocztowego w miejscu na korespondencję należy jeszcze raz podać dokładne dane zamawiającego oraz czego dotyczy zamówienie, w tym przypadku "prenumerata GK od numeru... wybieram Poradnik...").
Wpłaty można również dokonać na konto bankowe: CGS s.j. 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6, PKO BP S.A. XII O/W-wa 10201127-314295-270-1
Koszty manipulacyjne związane z przekazem pocztowym ponosi zamawiający, zaś koszty wysyłki prenumeraty ponosi nasza redakcja.
Koszt prenumeraty pół rocznej (6 numerów z płytami CD) wynosi 48 zł, w tej opcji nie otrzymuje się gratisowo "Poradnika".

Nie przyjmujemy prenumeraty na inne okresy czasu.



Nr 01/02

Pełna gra:
Clash PL



Nr 02-3/02

Pełna gra:
Gromada PL



Nr 04/02

Pełna gra:
Aztec Empire PL



Nr 05/02

Pełna gra:
Hired Team
Trial Gold PL



Nr 06-7/02

Pełne gry:
Eracer PL,
Piłkarska
Gorączka PL



Nr 08/02

Pełne gry:
Dragonfire PL



Nr 09/02

Pełna gra:
Mortyr PL



Nr 10-11/02

Pełna gra:
MDK PL



Nr 12/02

Pełna gra:
Incubation



Nr 01/03

Pełna gra:
The Rage



Nr 02/03

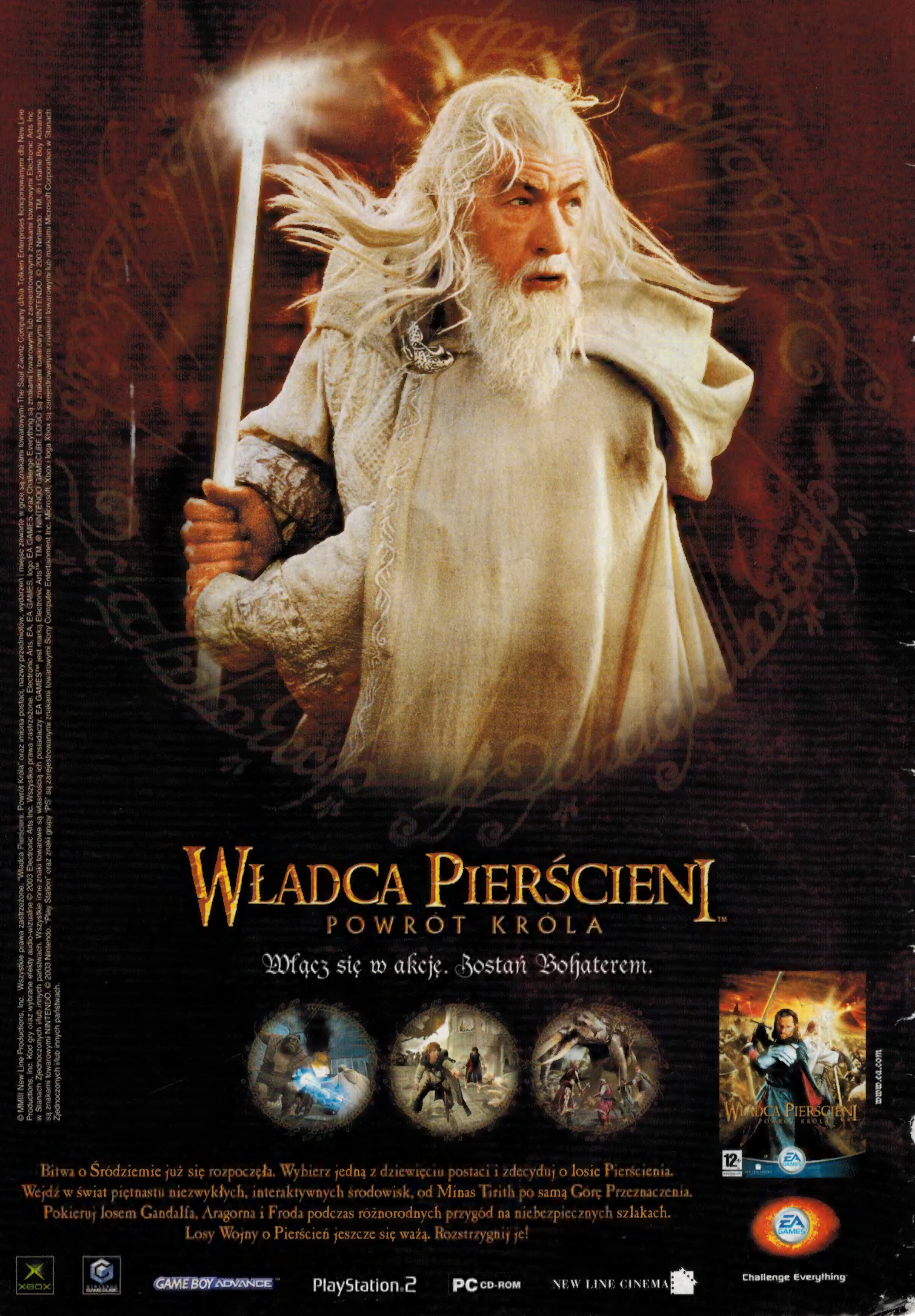
Pełna gra:
Horde 2



Nr 03/03

Pełne gry:
Apostołowie
SlamTilt
Pirate


SĄ CI CO CHCĄ... I CI CO MOGĄ
MUSIC TELEVISION
WIĘCEJ ZOBACZYSZ W MTV
www.mtv.pl


WŁADCA PIERŚCIENI
POWRÓT KRÓLA
Włącz się w akcję. Zostań Bohaterem.
www.ea.com
Bitwa o Śródziemie już się rozpoczęła. Wybierz jedną z dziewięciu postaci i zdecyduj o losie Pierścienia.
Wejdź w świat piętnastu niezwykłych, interaktywnych środowisk, od Minas Tirith po samą Górę Przeznaczenia.
Pokieruj losem Gandalfa, Aragorna i Froda podczas różnorodnych przygód na niebezpiecznych szlakach.
Losy Wojny o Pierścień jeszcze się ważą. Rozstrzygnij je!
XBOX
GAME BOY ADVANCE
PlayStation 2
PC CD-ROM
NEW LINE CINEMA
Challenge Everything